

KARELIA-AMMATTIKORKEAKOULU  
Media-alan koulutusohjelma

Harri Schroderus

ÄÄNIKERRONNAN ILMAISULLISET KEINOT ELOKUVASSA

Opinnäytetyö  
Toukokuu 2017



**OPINNÄYTETYÖ**  
**Toukokuu 2017**  
**Media-alan koulutusohjelma**

Tikkarinne 9  
80200 JOENSUU  
013 260600

Tekijä(t)  
Harri Schroderus

Nimeke  
Äänikerronnan ilmaisulliset keinot elokuvassa

Tiivistelmä

Opinnäytetyö käsittelee elokuvan ilmaisulliseen äänikerrontaan liittyviä keskeisiä käsitteitä. Opinnäytetyössä tutkitaan, kuinka tehostaa elokuvan äänikerrontaa ja sen vaikuttavuutta. Tarkoituksena oli selvittää, mitä ääni on kokemuksena ihmiselle ja kuinka ihminen käsittelee äänen ja kuvan muodostamaa subjektiivista havaintokokonaisuutta. Äänien ominaisuuksia käsiteltiin esimerkiksi havainnollistamaan äänityön tekemistä ja kommunikointia.

Tietopohja perustui ääntä eri näkökulmista käsittelevään kirjallisuuteen. Työn tavoitteena oli edetä psykologisista ja fysiologisista lähtökohdista äänisuunnitteluun liittyviin keskeisiin seikkoihin ja paneutua havainnollistavin esimerkein äänikerronnan menetelmiin. Reflektointia toteutetaan käyttämällä esimerkkejä toteutetuista elokuvista ja niistä syntyneistä havainnoista. Työssä on empiirinen ja syvemälle pureutuva näkökulma, jossa pohdiskellaan äänityöhön liittyviä mahdollisuuksia.

Lopputuloksena on tiivis tietopaketti äänikerronnasta kiinnostuneille ja äänen kanssa työtä tekeville, joilla on jo kokemusta pragmaattisesta äänityön tekemisestä. Keskeinen tulos osoitti, että äänikerrontaa kannattaa hyödyntää elokuvakerronnassa ja että äänikerronta voi olla pelkkää kohtauksen äänen taltiointia ja musiikin käyttämistä monitasoisempaa.

Kieli  
suomi

Sivuja 44

Asiasanat  
Elokuvaääni, psykoakustiikka, äänikerronta, äänisuunnittelu



**THESIS**  
**May 2017**  
**Degree Programme in Communication**  
Tikkariinne 9  
FI 80200 JOENSUU  
FINLAND  
+358 13 260 600

Author(s)  
Harri Schroderus

Title  
Expressive Means of Sound Narrative in Film

**Abstract**

This thesis discusses the key concepts related to expressive sound narrative of a film. This study examines how to enhance the sound narrative of a film and its effectiveness. The aim was to determine what sound is as an experience for a human and how one deals with the subjective perception of both sound and image. Sound features were discussed, for example, to illustrate sound work and communication.

The theoretical background for this thesis was based on literature concerning sound from different perspectives. The aim of this study was to proceed from psychological and physiological starting points to the key concepts of sound designing and deepen into the methods of sound narrative with illustrative examples. Reflection is carried out by using examples and by making observations of existing films. This thesis holds an empirical and deeper perspective, which discusses the possibilities of sound work.

The result of this study is a concise information pack for those who are interested in sound narrative and working with sound, who already have experience in pragmatic sound work. It was concluded that sound narrative should be utilized in films and that the sound narrative may be richer than just the basic sound recording of a scene and use of film scores.

Language  
Finnish

Pages 44

Keywords  
Film sound, psychoacoustics, sound narrative, sound design

## Sisältö

1	Johdanto.....	5
2	Tutkimuskysymykset.....	6
3	Ääni kokemuksena .....	6
3.1	Äänen piirteet .....	6
3.2	Hahmolait.....	8
3.3	Kuvion ja taustan käsitteet.....	9
3.4	Kuuntelutavat .....	10
3.5	Peittoilmiö.....	13
3.6	Poimintakyky .....	15
4	Ääni ja kuva .....	17
4.1	Aistihierarkia.....	17
4.2	Havaintokokonaisuus .....	20
5	Äänikerronta .....	21
5.1	Huomiopiste .....	21
5.2	Diegeettisyys.....	23
5.3	Ääniperspektiivi .....	26
5.4	Äänisiirtymät.....	27
5.5	Hiljaisuus.....	30
6	Äänisuunnittelu .....	34
6.1	Äänityöprosessi.....	34
6.2	Vähemmän on enemmän .....	35
6.3	Luovuuden laajentaminen .....	38
7	Pohdinta.....	40
	Lähteet.....	43

## 1 Johdanto

Matti Kuorttia lainatakseni elokuvan äänikokonaisuus saattaa olla hyvinkin monimuotoinen ja yksityiskohdissaan rikas kudelma, joka käsittää jossain tapauksissa jopa satoja rinnakkaisia ääniraitoja. Parempi käsitys äänikerrontaan liittyvistä seikoista voi osana suurempaa kokonaisuutta auttaa tehostamaan elokuvakokemusta sekä vapauttaa tekemään erilaisia ratkaisuja jo elokuvan suunnitteluvaiheessa.

Tässä opinnäytetyössä käsittelen ääntä kokemuksena. Perehdyn myös siihen, miten ihminen käsittelee äänen ja kuvan muodostamaa havaintokokonaisuutta. Käsittelen elokuvan äänikerrontaan liittyviä keskeisiä seikkoja ja reflektoin niitä tutkimalla toteutettuja elokuvia. Tavoitteena on johdattaa lukija psykologisista ja fysiologisista lähtökohdista keskeisiin käsitteisiin ja kertoa havainnollistavien esimerkkien kautta erinäisistä äänikerronnan menetelmistä sekä herättää lukija ajattelemaan itsenäisesti.

Tarkoituksena on muodostaa tiivis tietopaketti äänikerronnasta kiinnostuneille ja äänen kanssa työtä tekeville, joilla on jo kokemusta pragmaattisesta äänityön tekemisestä. Äänikerrontaa ja -suunnittelua lähestytään empiirisestä ja syvemälle pureutuvasta näkökulmasta, eikä työssä erikseen käsitellä perusasioita äänen fysiikasta, äänitystekniikoista tai äänisuunnittelusta. Eriteltyjen seikkojen tavoite on auttaa jäsentämään omaa luovaa ajattelua ja tarjota työkaluja ja mahdollisuuksia lähestyä äänikerrontaa toisesta näkökulmasta jättäen tilaa tulkinnanvaraisuuteen osoittamalla, etteivät esitetyt asiat ole luovalle työlle laatikoituja tai ehdottomia totuuksia. Käsittelen esimerkiksi äänen piirteitä havainnollistamaan ja auttamaan äänityöskentelyyn liittyvää ajattelua ja kommunikointia. Varoituksena: opinnäytetyössä käytetyt elokuvaesimerkit saattavat sisältää juonipaljastuksia.

## 2 Tutkimuskysymykset

Opinnäytetyön taustalla olevat suuremmat ajatukset ja tutkimuskysymykset ovat:

- Kuinka tehostaa elokuvan äänikerrontaa ja sen vaikuttavuutta?
- Kuinka äänikerrontaa voi hyödyntää elokuvakerronnassa?

Etenen opinnäytetyössäni seuraavien kysymyksien muodostamassa rakenteessa:

- Mitä ääni on kokemuksena ihmiselle?
- Kuinka ihminen käsittelee kuvan ja äänen muodostamaa subjektiivista havaintokokonaisuutta?
- Mitä keskeisiä seikkoja elokuvan ilmaisulliseen äänikerrontaan liittyy?

Äänikerronnan suunnittelemisessa on katsojan kannalta edullista ymmärtää, kuinka ihminen kokee äänen ja kuinka ihminen käsittelee subjektiivisesti molempien, äänen ja kuvan muodostamaa havaintokokonaisuutta.

## 3 Ääni kokemuksena

### 3.1 Äänen piirteet

On hyödyllistä osata lajitella erityyppiset äänet niiden ominaisuuksien mukaan tunnistaakseen, käsitelläkseen ja luodakseen ääniä kuuntelijalle. Se myös helpottaa luovan työryhmän keskinäistä kommunikointia. Suurimmat äänen piirteiden kategoriat ovat rytmi, intensiteetti, sävelkorkeus, sointiväri, nopeus, muoto ja rakenne. (Sonnenschein 2001, 65.)

Rytmi tai sen puute luonnehtii ääntä ajassa säännöllisistä, kuten kellon tikityksestä ja sydämen leposykkeestä epäsäännöllisiin ääniin, kuten polkupyöräkolarin kakofoniaan. Äänen ennakoitavuus voi johtaa tiettyyn rauhallisuuteen ja vakuuttavuuteen tai vastaavasti nalkuttavaan ahdistukseen. Epäsäännöllinen ääni voi pitää ihmisen hereillä, pelästyneenä, hämmentyneenä tai saada hänet nauramaan. Intensiteetti merkitsee äänekkään ja hiljaisen äänen välisiä voimakkuuksia, kun sävelkorkeus seuraa kuultavissa olevaa matalien ja korkeiden äänien välistä taajuutta. Kun ääniaallot värähtelevät säännöllisillä intervalleilla, ne luovat puhtaan tai tonaalisen äänen. Epäsäännöllisillä intervalleilla päällekkäiset ja sekoittuneet taajuudet muodostavat monimutkaisia ja meluisia ääniaaltoja. Esimerkiksi ihmisen lauluääni on sointiväriiltään tonaalinen suhteessa yskimisen tai aivastamisäänien meluisiin sointiväreisiin. Äänen muoto, joka vaihtelee äkillisestä äänestä kaikuisaan, määrittyy sen syttymisestä (attack), kestosta (body) ja vaimentumisesta (decay). Rakenne kertoo, kuinka järjestäytyneiltä tai kaottisilta akustiset signaalit tuntuvat. Esimerkiksi tunnistamaton vieras kieli voi tuntua kaottiselta ennen kuin sitä oppii ymmärtämään. Myös musiikki voi olla järjestäytyntä tarkoituksenmukaisessa rytmisään ja sointivärisään, kun taas kaaos hallitsee kakofoniassa ja riitasointuisessa epäjärjestyksessä. (Sonnenschein 2001, 65-70.) Äänen luonteeseen liittyvien ominaisuuksien käsittäminen voi kommunikoinnin lisäksi helpottaa löytämään omia intuitiivisia johtopäätöksiä pukemalla ajatuksia sanojen muotoon. Mielestäni joskus on yhtä tärkeää kyetä myös päättämään irti ylimääräisestä tulkitsemisesta ja luottaa siihen, mikä kuulostaa oikealta.

Ääneen kohdistuvia makuja on erilaisia ja hyvän äänen määrittelyssä joutuu umpikujaan jo alkumetreillä. Ihmisillä on makumieltymyksiä ja luuloja, mutta aina sairauteen asti myös yliherkkyyttä ja pelkoja erilaisia ääniä kohtaan. Epämiellyttävänä koetun äänen voimakkuus voi tuntua kuulijasta liian lujalta, vaikka ääni ei todellisuudessa soi kovin lujaa. Hyvä ääni voi olla puhdas tai säröinen, kirkas tai sumea, hiottu tai sattumalta löytynyt. Taiteilijan vihjaus ääniteoksen takana piilevästä estetiikasta voi muuttaa rumana pidetyn teoksen kauniiksi. (Kuljuntausta 2011, 286-288.) Äänen voima voi olla tuhoisaa kuten myös luovaa. Etenkin omat äänet voivat virvoittaa, hellittää kipua ja hävittää jännitteitä, kun taas erittäin meluisat tehtaot voivat aiheuttaa välitöntä päänsärkyä, tasapainottomuutta, stressiä

ja sisäistä kipua. Äännet voivat vaikuttaa kehon lämpötilaan, verenkiertoon, sykkeen nopeuteen, hengitykseen ja hikoiluun. Esimerkiksi kovaääninen musiikki voimakkaalla rytmillä voi nostaa kehon lämpöä, kun taas hento musiikki voi laskea sitä. Tätä ilmiötä voi hyödyntää äänisuunnittelussa esimerkiksi korostaakseen kohtausta kylmästä talvipäivästä tai kiehovasta kivisestä erämaasta. (Sonnenschein 2001, 70-71.)

### **3.2 Hahmolait**

Hahmolakien soveltaminen on keino käsitellä äänihavaintoja. Hahmolait kehittyivät hahmopsykologien näköhavaintojen tutkimuksesta, jonka lait pätevät osittain myös kuulemisessa. Sen avulla pyrittiin osoittamaan ihmisen pyrkimys hahmokokonaisuuksiin, joilla on osistaan riippumattomia ominaisuuksia. (Aro 2006, 22-23.) Nämä käsitteet auttavat tunnistamaan aivojen tapoja käsitellä informaatiota ja antavat uusia työkaluja vaikuttavan äänisuunnittelun tekemiseen (Sonnenschein 2001, 79-80). Haluaisin korostaa, että hahmolait ja niiden soveltaminen ovat vain yksi työkalu äänihavaintojen käsittelyyn. Kuten työkalujakin, hahmolajeja kannattaa hyödyntää silloin kun niistä on selvää apua ja jättää ne sitten toisaalle, kun niitä ei tarvitse.

Hahmolait kertovat ne perusteet, joilla ihminen ryhmittelee ärsykeitä. Tärkeimmät ääneen soveltuvat hahmolait ovat äänen läheisyys, samanlaisuus, sulkeutuvuus, hyvä jatkuvuus, symmetria ja yhteinen liike. Läheinen ääni muodostuu kuvioksi ja etäinen taustaksi, sekä niiden yhteiset piirteet muodostavat kokonaisuuksia. Ihmisellä on taipumus hahmottaa asioita jatkuviksi, vaikka ne eivät todellisuudessa olisikaan. Hyvä jatkuvuuden laki voittaa sulkeutuvuuden lain. Ihminen kokee symmetristen kuvioiden, samanlaisessa liikkeessä olevien pisteiden tai yhtenäisenä jatkuvan linjan kuuluvan yhteen. Äänessä samalla nopeudella ja samaan suuntaan liikkuvat äännet muodostavat yhteisen kuvion. (Aro 2006, 24.)



### 3.3 Kuvion ja taustan käsitteet

Kuvion ja taustan erottelussa on kysymys useimpien aistien yhteisestä ominaisuudesta erotella ääniä, valon muodostamia kuvioita, kosketuksia, hajuja tai makuja toisistaan (Aro 2006, 23). Kuvion, taustan ja tilan käsitteet tarjoavat kätevän viitekehyksen havaintokokemuksen käsittelyssä. Kuvio (figure) on kiinnostuksen kohde ja tausta (ground) on tila tai konteksti, jossa kuvio esiintyy. (Schafer 1977, 152.) Kuvio on usein esineenomaisempi ja helpompi muistaa kuin tausta ja sen mielletään esiintyvän taustan edessä. Taustalla taas ei ole selkeää muotoa ja se ulottuu kuvion taakse. Koko ja symmetria vaikuttavat siihen, mikä mielletään kuvioiksi ja mikä taustaksi. Esimerkiksi kuvassa pieni alue hahmotetaan kuvioksi ja suuri alue taustaksi, äänessä lyhyet ja nopeasti peräkkäin toistuvat äänet hahmotetaan kuvioiksi ja pitkään jatkuvat äänet taustaksi. (Aro 2006, 23). Kun ihminen erottaa esimerkiksi vanhan ystävän äänen ravintolan puheen sorinassa, äänestä muodostuu kuvio ravintolan taustaa, sorinaa vasten (Sonnenschein 2001, 80).

Kuvion ja taustan käsitteiden ymmärtäminen ja hyödyntäminen ovat auttaneet minua yllättävän useasti. Jos äänihavaintoja halutaan esimerkiksi avata, voidaan pohtia, mikä äänessä toimii kuvion ja mikä taustan elkein. Esimerkiksi länsimaisessa rock-musiikkikappaleessa on yleensä jokin komppi (tausta) pohjalla, jonka päällä erinäiset sävelet (kuviot) ja niitä yhdistelevät melodiat esiintyvät. Mielestäni on merkittävää, kuinka tietynlainen taustakomppi voi vaikuttaa yhtä aikaa esiintyvien sävelten yhteiseen kokemiseen ja kuinka tietyt sävelet voivat vaikuttaa taustan kokemukseen. Jos jommankumman vaihtaa toiseksi, kokemus ei ole enää täysin sama. Joskus pelkästään jompikumpi elementti voi loksauttaa palaset paikalleen ja tehdä tuosta kokonaisuudesta toimivan.

Se, minkä elementin ihminen kokee kuviona ja taustana, määräytyy fenomenologiaa tutkivien psykologien mukaan myös paikasta (field), jossa havainto tehdään ja havaittajan henkilökohtaisesta suhteesta paikkaan. Tätä hahmopsykologien esittämää käsitystä kuviosta ja taustasta on käytetty myös äänimaiseman tutkimuksessa ja havaitsemisessa. Kuvion käsite vastaa signaalia tai äänimerkkiä, taustan käsite taustääntä tai ambienssia sekä paikan käsite tilaa tai ääni-

maisemaa, jossa äänet ilmenevät. Äänet, jotka ihminen kokee kuvioksi ja taustaksi, eivät välttämättä riipu äänen fyysisestä luonteesta, vaan osittain hänen opituista tavoistaan, mielentilastaan ja kiinnostuksestaan sekä hänen suhteestaan paikkaan, onko hän esimerkiksi paikallinen vai ulkopuolinen. (Schafer 1977, 152.) Esimerkiksi hento ja omituinen ääni, kuten suriseva hyönteinen steriilissä toimistossa, kerää enemmän huomiota kuin äänekäs paperisilppuri. Oscar-palkittu äänisuunnittelija Walter Murch (The Godfather, Apocalypse Now, The English Patient) on osoittanut, että yhden kohtauksen aikana katsoja voi keskittyä enintään kahteen äänielementtiin samanaikaisesti, sillä ”kolme puuta (kuviota), muodostavat metsän (taustan)”. (Sonnenschein 2001, 80.) Ääniärsyke hahmottuu taustasta erottuvaksi kuvioksi muun muassa intensiteetin, voimakkuuden ja rytmin perusteella. Osa äänen hahmottumisesta onkin tiedostamatonta, vaikka kuuntelijan kiinnostuksella ja tietoisella valikoinnilla on tärkeä osuus. (Beck 2011, 170-171.)

Kuvio ja tausta ovat työkaluja äänimaiseman ymmärrykseen, eivät sen sisältö. Opittu viitekehys kuviosta ja taustasta helpottaa tilastollista luokittelua, mutta haittaa äänimaiseman tai äänen tutkimusta, sillä ajatusmalli on liian pragmaattinen. Valmiiksi järjestetty totuus äänimaisemasta sulkee sen tulkinnallisia tasoja pois. (Hasunen 2015, 11.) Olen samaa mieltä Hasusen kanssa siitä, että kuvion ja taustan käsitteisiin ei kannata lukkiutua liiaksi. Liian analyttinen ja pragmaattinen suhtautuminen haittaa tulkinnallisen ja taiteellisen työn tekemistä ja satuttaa sen intuitiivista puolta. Äänityöhön keskittymisen sijaan tekijä saattaa alkaa palvella pelkästään näitä tiettyjä ajatusmalleja, vaikka ajatusmallien pitäisi palvella tekijää.

### **3.4 Kuuntelutavat**

Kuuleminen ja kuunteleminen ovat oleellisesti eri asioita; niillä on samankaltainen suhde kuin näkemisellä ja katsomisella. Ajatukseton näkeminenkin edellyttää valmiiksi rajattua pintaa, jonka puitteissa asioita ”nähdään”. (Viljanen 2011, 59.) Ihmisen mieli on valikoiva, eikä äänen ammattilainenkaan tiedosta aistiärsykkeiden pommituksessa ympäristönsä äänellisiä ulottuvuuksia ennen kuin hän oppii

kuuntelemaan niitä analyttisesti (Kuljuntausta 2011, 289). Kuuleminen on passiivista ja kuunteleminen on aktiivista toimintaa. Kun ääni saapuu korviin, ihminen alkaa havainnoida eri kuuntelutapojen kautta. Kuuleminen vastaanottaa informaatiota korvien kautta ja kuunteleminen suodattaa, valikoi ja muistaa sekä reagoi ääneen. Kaksi korvaa mahdollistavat stereofonisen vastaanottamisen, joka auttaa havaitsemaan etäisyyksiä ja avaruudellisia suhteita. Äänen vastaanottamisen fysiologisten ja mentaalisten rajoitusten, oikkujen ja potentiaalimäärittämisen ohjaa kohti käsitteitä, joita voidaan hyödyntää elokuvakerronnassa. (Sonenschein 2001, 77.) Kuuntelutapojen ymmärtäminen voi auttaa käsittämään äänien tulkitsemisprosesseja paremmin. Kuten olen maininnut myös äänen piirteiden ja hahmolakien soveltamisesta, mielestäni kuuntelutapojen käsitteitä kannattaa hyödyntää kommunikoinnissa ja luomisprosessissa silloin kun niistä on apua. Kuuntelutapoihin ei kuitenkaan tule kiinnittyä liikaa, sillä niihin kannattanee suhtautua mieluummin käsitteellisinä apuvälineinä.

On olemassa vähintään kolme kuuntelutapaa (listening modes), joista jokainen keskittyy eri kohteisiin. Ne ovat kausaalinen- (causal-), semanttinen (semantic-) ja pelkistetty kuuntelutapa (reduced listening). Kausaalinen kuunteleminen on kaikista yleisin ja myös vaikutusalttein ja harhaanjohtavin kuuntelutapa. Se keskittyy kuuntelemaan ääntä kerätäkseen informaatiota äänen syystä tai lähteestä. Ääni voi olla joko pääsääntöinen tai täydentävä tiedon lähde riippuen siitä, onko äänen alkuperä näkyvillä vai ei. Kausaalinen kuunteleminen voi tukeutua henkilön aikaisempaan tietämykseen käsittääkseen uutta informaatiota, mikäli äänen lähde ei ole nähtävillä. Ihminen esimerkiksi tunnistaa tietyn henkilön puheäänien tai erityisen ainutlaatuisesta lähteestä tulevan äänen. Usein ihmisellä on kuitenkin vaikeuksia tunnistaa erityistä äänen lähdettä pelkän kontekstista irti olevan äänen perusteella. (Chion 1994, 25-26.)

Kausaalisen kuuntelemisen heikkouksia on esimerkiksi se, ettei ihminen kykene erottamaan tutun koiran haukkumista lajitovereidensa joukosta. Tuttu äänen lähde voi muuttua tunnistamattomaksi. Ihminen tiedostaa ennemmin äänen yleisen luonteen ja kategorian, esimerkiksi mekaaniset, inhimilliset ja eläimelliset äänet tai kiihtyvän, nopean ja hidastuvan äänen, kuin tietyn äänen lähteen yksilön. Äänellä on yleensä myös useampi kuin yksi äänen lähde. Elokuvissa kausaalista

kuuntelemista manipuloidaan jatkuvasti; katsoja ei usein käsittele äänen todellista alkuperää, vaan syitä, joita elokuva omissa puitteissaan antaa ymmärtää. (Chion 1994, 26-28.) Chionin väite siitä, että ihminen tiedostaa ennemmin äänen yleisen luonteen tai kategorian, tukee hahmopsykologien osoittamaa käsitystä ihmisen pyrkimisestä hahmokokonaisuuksiin.

Semanttinen kuunteleminen tulkitsee kieltä tai koodia, esimerkiksi puhuttua kieltä tai morsetusta. Semanttinen kuunteleminen toimii todella monimutkaisesti ja on kuuntelutavoista tutkituin. Ihminen pystyy kuuntelemaan yhtä ääniketjua yhtä aikaa kausaalisesti ja semanttisesti; mitä ja miten joku sanoo jotain. Elokuvat ja televisio-ohjelmat käyttävät ääniä usein niiden kuvaannollisten, semanttisten ja mielikuvia herättävien ominaisuuksien vuoksi. (Chion 1994, 28, 31.)

Pelkistetty kuunteleminen keskittyy pelkästään äänen ominaisuuksiin välittämättä sen lähteistä ja merkityksistä. Ääni on itseisarvossaan tarkastelun kohteena, eikä se ole väylänä jollekin muulle. Ihminen käyttää pelkistettyä kuuntelua esimerkiksi tunnistaessaan äänen sävelkorkeutta tai kahden eri nuotin välistä intervallia. Nämä ovat esimerkkejä äänen ominaisuuksista, jotka ovat itsenäisiä äänen lähteestä tai käsitettävästä merkityksestä. Monilla yleisillä äänillä ei ole edes tarkkaa sävelkorkeutta. (Chion 1994, 29-30.)

Uskon, että semanttinen kuunteleminen on yksi tärkeimpiä kuuntelutapoja ja taitoja, joka äänityöntekijän tulee hallita. On tärkeää esimerkiksi pystyä riisumaan ääni sen todellisesta alkuperästä ja keskittyä pelkästään äänen ominaisuuksien herättämiin mielikuviin. Kun äänisuunnittelin Mikko Piskosen ohjaamaa Rajatila-lyhytelokuvaa, teimme jälkiäänityksiä ohjaajan kanssa elokuvan pisteääniä varten. Tarvitsimme esimerkiksi oman viestiäänen puhelimeen sekä pisteäänen, jossa päähenkilö ottaa teippirullan käteensä. Loppujen lopuksi saimme muodostettua viestiäänen kahden puupalikan yhteen lyömisestä. Puupalikoiden sointiväre oli valmiiksi hyvin puhelimen viestiääntä kuvaileva. Ääni teippirullan nostamisesta onnistui yksinkertaisesti nappaamalla tarmokkaasti studion kuulokkeista kiinni. Keskityimme kuuntelemaan pelkästään äänien luomaa mielikuvaa välittämättä siitä, mistä saimme äänet muodostettua.

Pelkistetyn kuuntelemisen hyöty on kuuntelemisen terävöittäminen ja korvien ”avaaminen”, joka auttaa elokuvan- ja videoiden tekijöitä, sekä teknikoita hallitsemaan omaa tiedotusvälinettään paremmin. Äänen emotionaalinen, fyysinen ja esteettinen arvo ei ole ainoastaan kausaalisesti perusteltu, vaan myös äänen sävyllä ja tekstuurilla on oma vaikutuksensa äänen värähtelyyn. Äänen kanssa työskentelevä hyötyy kurinalaisesta äänen luontaisten ominaisuuksien huomiomisesta samalla tavalla, kuin ohjaajat ja kuvaajat hyötyvät jalostamalla tietämystään visuaalisista materiaaleista ja tekstuureista. (Chion 1994, 31.)

Sonnenschein esittelee myös neljännen eli viitteellisen kuuntelemistavan (referential listening). Viitteellinen kuunteleminen koostuu äänen kontekstin, etenkin emotionaalisen ja dramaattisen merkityksen tiedostamisesta tai vaikutuksesta. Tämä voi olla joko vaistonvarainen ja yleispätevä kaikille ihmisille tai tiettyyn kulttuuriin sekä ajanjaksoon viitteellinen kuuntelutapa. (Sonnenschein 2001, 78.)

Akusmaattinen ääni tarkoittaa ääntä, jonka lähde ei ole havaittavissa (Tieteen termipankki 2017). Akusmaattinen kuunteleminen voi muokata havainnoimista. Äänen lähteen näkeminen korostaa äänen tiettyjä elementtejä ja piilottaa muita. Akusmaattinen kuunteleminen vie huomion äänen piirteisiin, jotka tavallisesti olisivat piilossa ja sallii äänen paljastaa itsensä kaikissa ulottuvuuksissaan. Akusmaattinen tilanne saa ihmisen usein kuuntelemaan ensin kausaalisesti (mistä ääni tulee), jonka jälkeen asteittain pelkistetyksi keskittymällä äänen ominaisuuksiin. (Chion 1994, 32.) Kun tuntematon äänilähde paljastetaan, ilmiö tunnetaan ei-akusmatisointina (de-acousmatizing). Klassinen esimerkki ei-akusmatisoinnista on elokuvassa *The Wizard of Oz*, kun Dorothy vetäisee verhon paljastaakseen pienen miehen tekemässä savusta tulevaa suurta ääntä. Ilmiön dramaattinen vaikutus on aikaisemmin tunnistamattoman äänen kesyttämässä ja sen mysteeristä riisumisessa. (Sonnenschein 2001, 153.)

### 3.5 Peittoilmiö

Peittoilmiö on kuulon ominaisuus, joka liittyy ihmisen kykyyn kuulla ja erotella useita saman- tai eriaikaisia ääniä (Laaksonen 2006, 34). Peittoilmiö on korkealle kehittyneen hermostollisen säätelyn tulos. Jos samanaikaisesti kuuluu useita eri

ääniä, kuulo joutuu reagoimaan eri tavoin. Samanaikaisissa äänissä osa informaatiosta jää kokonaan havaitsematta, sillä kuulo ei pysty havaitsemaan kaikkia äänen yksityiskohtia. Tämän vuoksi kuulo joutuu seulomaan äänimassasta olennaisimman ja tärkeimmän sisällön. (Aro 2006, 25.)

Yleensä ihmisen korvat eivät kykene kuulemaan samalta taajuudelta tulevaa hiljaisempaa ääntä voimakkaamman äänen taustalla (Sonnenschein 2001, 75). Kun ihminen kuulee yhtä aikaa hiljaisen ja voimakkaan äänen, huomio kiinnittyy yleensä voimakkaampaan ääneen. Hiljaisempi ääni voi jäädä kokonaan kuulematta, jos se sijaitsee voimakkaamman äänen peittokynnyksen alueella ja mikäli sekä peittävä että peittyvä ääni sijaitsevat saman kriittisen kaistan sisällä. (Laaksonen 2006, 34.) Kuulo ei käsittele äänitaajuuksia yhtenäisenä jatkumona, vaan kuuloalue jakautuu kriittisiin kaistoihin, joita on kuuloalueella Bark-kaistoin määriteltynä 24. Kriittinen kaista muodostuu kapeakaistaisen äänen ympärille äänen keskitaajuuden mukaan, eivätkä ne sijaitse millään tietyillä kiinteillä taajuuksilla. Taajuuspeitoksi kutsuttua peittymistä tarkoitetaan sillä, kun saman kriittisen taajuuskaistan sisällä (esimerkiksi noin 160 hertsin ja 10 kHz:n alueella oleva kaista on noin 2,5 kHz:n levyinen) esiintyvä voimakas ääni peittää samalle taajuuskaistalle osuvia hiljaisempia ääniä. Erityisesti matala ääni peittää korkeampia ääniä. (Aro 2006, 25.) Peittoilmiöllä on voimakkaampi vaikutus, kun kaksi ääntä tulee samasta suunnasta (Sonnenschein 2001, 76). Peittoilmiön ymmärtäminen antaa viitteitä siitä, kuinka ihmisen kuulo ja havainnointi toimivat. Äänityössä peittoilmiöstä olisi hyötyä esimerkiksi silloin, kun halutaan peittää tai korjata jotain epämieluisia ominaisuuksia tai yksityiskohtia.

Ennako- ja jälkipeitto liittyy kuulon ajalliseen hahmotukseen. Erittäin voimakas ääni peittää juuri sitä edeltäviä (jälkipeitto, noin 10-20 millisekuntia), ja heti sen jälkeen esiintyviä (ennakkopeitto, noin 100-200 millisekunnin jaksoisia) hiljaisia ääniä, sillä kuulo tarvitsee aikaa toipuakseen voimakkaasta äänestä. Jälkipeiton pituus riippuu kovan äänen voimakkuudesta. (Aro 2006, 25.)

Tällaiset kuulon fysiologiset ominaisuudet voivat auttaa äänenkäsittelijää peittämään ei-haluttuja epäjatkumoit. Peittoilmiö on otettava huomioon myös silloin, kun äänen haluttuja yksityiskohtia ei haluta menettää. (Sonnenschein 2001, 76.)

Peittoilmiö kannattaa huomioida esimerkiksi audiotekniikassa ja musiikin sovituksessa. Digitaaliäänen pakkauksessa äänen signaalista voidaan poistaa sellaista informaatiota, jota kuulo ei havaitse ja tiedoston tietomäärää voidaan pienentää. Musiikin sovittamisessa on otettava huomioon äänen yksityiskohdat, jotta ne kuuluisivat selkeästi, eivätkä jäisi peittoilmiön varjoon. (Aro 2005, 25-26.) Äänileikkauksessa kahdessa hieman erilaisessa akustiikkapohjassa nauhoitettua ääntä voi leikata yhteen esimerkiksi voimakkaan iskun kohdalta, jolloin peittoilmiö estää leikkauskohdan kuulumisen (Laaksonen 2006, 34). Koko kohtauksen alkuperäisen pohjaäänien lisäksi laitettavalla saman taajuisella pohjaäänellä voidaan pehmittää myös kaikkia leikkauskohtia. Esimerkiksi keskitaajuuksilla peittäminen tapahtuu, kun ääni on vähintään kaksi ja puoli kertaa lujemmalla kuin taustakohina. (Sonnenschein 2001, 75.) Tilan äänisuunnittelussa esimerkiksi samasta tilasta äänitetyn sateen äänen toistaminen voi saada paikassa olon tuntemisen kokonaisvaltaisemmaksi ja ruokkia mielikuvitusta sekä peittää tilan todellisia huminoita. Sateelle ominainen kohina ja sen kiinnostava rytmillisuus, joissa pisarat myös toimivat tärkeänä kuviona voi peittää taajuuksia tilan epämiellyttäviltä akustisilta ääniltä. (Hasunen 2015, 36.)

Sonnenscheinin ilmaisema saman taajuisen pohjaäänien lisääminen kohtaukseen auttaa leikkauskohtien lisäksi myös yhtenäistämään tilan kokemusta, jossa kuvien mukaisesti ollaan. Esimerkiksi äänileikatessani Miika J. Norvannon ohjaama Pinnan Alla (2015) elokuvaa sain yhtenäistettyä sekä sisä- että ulkokohtauksia saman taajuisilla pohjatehosteilla tilanteissa, jossa kuviteltu sijainti ei muuttunut liikaa. Eri kuvien aikana äänitettyjen klippien pohjaäänien luonne harvoin pysyi tarpeeksi samanlaisena mikrofonin muuttuneen sijainnin ja suunnan vuoksi, minkä takia lisätyt pohjatehosteet yhtenäistivät kuvien välisiä leikkauksia.

### **3.6 Poimintakyky**

Ihmisellä on kyky kuuloaistinsa avulla valita erilaisia yksittäisiä ääniä kuulemastaan äänimiljööstä. Tämän ominaisuuden ansiosta kuuloaistimus on selektiivinen, erotteleva ja jäsentävä. (Pirilä & Kivi 2005, 120.) Ihminen pystyy halutessaan

tarkkaavaisuuden ja kaksikorvaisen kuulemisen avulla keskittymään tiettyyn äänen melunkin keskellä. Kyky poimia äänivirrasta yksittäisiä elementtejä korostuu erityisesti silloin, kun ihminen odottaa kuulevansa jotain erityistä tai tärkeää. Äänimassassa tuttu merkkiääni, esimerkiksi kuulijan oma nimi kiinnittää mielenkiinnon automaattisesti siihen suuntaan ja äänenlähteeseen, josta merkkiääni saapui. Tätä ilmiötä kutsutaan poimintakyvyksi tai cocktailkutsut-ilmiöksi (Cocktail Party Effect). (Aro 2006, 22.) Ehkä juuri tämän kaltaista poimintakykyilmiötä pystytään myös simuloimaan vaikkapa cocktailkutsut-kohtauksen kaltaisessa äänileikkauksessa, jossa taustalla kuuluva puheensorina pysyy tarpeeksi tunnistamattomana ja huomionarvoiset repliikit nostetaan halutulta henkilöltä juuri sen verran, että katsoja ikään kuin itse ”poimii” nuo huomionarvoiset repliikit puheensorinan joukosta.

Äänityslaitteet eivät kuitenkaan tähän pysty, sillä äänet tallentuvat voimakkuus- ja taajuusarvoiltaan tasavertaisina. Tämän vuoksi äänitystilanteessa joudutaan tekemään monia valintoja ja käytännön järjestelyjä oikean äänikuvan aikaansäämiseksi. Esimerkiksi hyötyäänet on eroteltava hälyäänistä, ja kunkin yksittäisen äänen on oltava akustisesti ja perspektiivisesti oikean muotoinen. Käytännön äänityksessä tähän sisältyy sopivan äänityspaikan etsimistä ja valitsemista, sekä akustisen materiaalin valintaa ja muokkausta teosta palvelemaan muotoon. (Pirilä & Kivi 2005, 120-121.) Mikrofonit kuulevat eri tavalla kuin korvat. Se mitä äänittäjä kuulee nauhoituksen aikana, voi erota siitä, mitä hän kuulee myöhemmin playback toistossa. Tämä johtuu siitä, että tärykalvojen lisäksi myös koko keho tulkitsee värähtelyjä ja auttaa aivoja määrittämään äänen kokoa ja voimakkuutta. Mikrofonit eivät aina välitä äänen kokoa ja voimakkuutta yhtä tarkasti. (Viers 2008, 86.)



## 4 Ääni ja kuva

### 4.1 Aistihierarkia

Ihmisen aistit ovat evoluution seurauksena kehkeytyneet mahdollisimman tarkoituksenmukaisiksi. Näkö on ihmisen tärkein aisti, sillä se vastaanottaa noin neljä viidesosaa kaikesta ihmisen saamasta informaatiosta. Näkö- ja kuuloärsykkeen ollessa samanaikaisesti läsnä ihminen luottaa enemmän näköön, sillä näkö dominoi kuuloa. Ihmisen aistielinten ja hermoston yhteistoiminta on rajallista, jonka vuoksi ihminen ei pysty vastaanottamaan kaikkea tarjolla olevaa tietoa aisteillaan. Tämän vuoksi aistit valikoivat ja seulovat informaatiosta tärkeää tietoa. Ihminen kohdistaa kuulon tarkkaavaisuuden tietoisesti tapahtumiin, jotka valitaan näön perusteella. Esimerkiksi teatterissa tai konsertissa katsoja keskittyy seuraamaan esitystä, eikä välitä häiriöäänistä tai ilmastoinnista ja muista pienäänistä, jotka ovat fyysisesti koko ajan läsnä. Jos ihmisen kuulo olisi huomattavasti herkempi, olisi sietämätöntä kuulla kaiken aikaa esimerkiksi oman veren virtaamisen ääni. (Aro 2006, 22, 25.)

Silmä välittää nopeimmin suurimman määrän informaatiota. Ihminen näkee uhkatekijän jo kaukaa sen sijaan, että hänen tarvitsee mennä tunnustelemaan käärmettä tai haistelemaan karhua. Kuullut äänet ovat useimmiten ehtineet jo varoittaa uhasta. (Viljanen 2011, 58.) Jos ihminen havaitsee myös silmillään äänen lähteen, varaako näkeminen saapuvasta informaatiosta niin paljon kaistaa, että kuulokin valikoi rajatusti ne kaikkein olennaisimmat äänen piirteet pelkästään näköhavainnon tukemiseksi. Akusmaattinen kuunteleminen siis vapauttaa ihmisen kuuntelemaan äänen ominaisuuksia tarkemmin, koska näköinformaatiota ei ole saatavilla.

On mahdollista, että ihmiset eivät käytä kuuloaan niin tehokkaasti kuin voisivat, koska kuuloa ei arvosteta kulttuurisesti. Elokvassa kuvan ja äänen välillä vallitsee arvojärjestys, jossa kuva osoittautuu ensisijaiseksi. Myös kuvauspaikalla kuvaan liittyvät asiat muodostuvat tärkeämmäksi kuin ääneen liittyvät. Vaikka mo-

lemmille kerrontaelementeille on kehitetty välineitä, digitalisointi ja audiovisuaalisen tuotannon demokratisointi ei ole kehittänyt äänikuvaa ja -suunnittelua yhtä paljon kuin kuvaa. Videoportaaleista löytyy paljon videoita, joita on työstetty päiviä tai viikkoja, mutta äänenkäsittelyyn ei ole käytetty kovinkaan montaa päivää. (Glaser-Müller 2011, 46, 48, 51.) Tämä on siinä mielessä johdonmukaista, että kuva osoittautuu ensisijaiseksi jos näkö on ihmisen tärkein aisti ja se dominoi kuuloa, kuten Aro kirjoittaa. Jos kuultu ääni tukee näköhavaintoa ja ääni sattuu tuntumaan esimerkiksi epämiellyttävältä sutulta, se voi mahdollisesti korostaa videon kuvan epämiellyttäviä elementtejä.

Ihminen voi tahdonalaisesti sulkea silmänsä mutta ei korvia. Kuuloaisti toimii koko ajan ja ihminen kuulee aina vähintään oman kehonsa äänet. Unen aikana ihminen ei näe mitään, mutta rekisteröi kaikki äänet ja havahtuu tarvittaessa helposti ääneen, esimerkiksi lapsen itkuun. Kuulo herää aisteista ensimmäisenä ja nukahtaa viimeisenä. Koska tietoisuuden taju on rajoittunut, ihminen alkaa kuunnella vasta sitten, kun hän keskittyy siihen, mitä hän haluaa kuulla. (Glaser-Müller 2011, 48-49.) Korva ei tarkenna tai rajaa samalla tavalla kuin silmä. Ihmisen korva ei liiku tai suuntaudu objektiin toisin kuin esimerkiksi jäniksen. Vaikka kuuloaistia ei ole mahdollista suunnata yhtä paljon kuin näköä, sitä voi kuitenkin suunnata. Suuntautumismekanismit ovat vain hyvin erilaisia. (Viljanen 2011, 58.)

Silmä harjoittaa itseään keskittymällä tiettyyn kohteeseen, sanaan tai kasvoihin, jonka jälkeen etsii seuraavaa huomiopistettä näköalueella. Korva taas on herkkä kaikille äänille jokaisesta suunnasta samanaikaisesti. Ihminen voi sulkea silmänsä tai kääntää päätä näkemästä, mutta korvat sulkeutuvat ainoastaan keino-tekoisesti estämällä värähtelyjen pääsy korviin joko käsillä tai korvatulpilla. (Sonnenschein 2001, 152.) Kuulo pystyy käsittelemään tietyn määrän äänivihjeitä rinnakkain, mutta tietoisuuteen niistä mahtuu vain muutama. Esimerkiksi kuuntelija pystyy seuraamaan kahta tai kolmea puhujaa, mutta keskittymään tarkkaavaisesti vain yhteen kerrallaan. Tarkkaavaisuuden kohdetta voi kuitenkin vaihtaa hyvin nopeasti kohteesta toiseen ja se, mitä ihminen tietoisesti valitsee, riippuu hänen tarkkaavaisuudestaan, vireystilastaan, kiinnostuksestaan ja tarpeestaan. Tämän vuoksi kuulo ryhmittelee samantyyppisiä ääniä isompiin kokonaisuuksiin, mikä auttaa kuuntelijaa seuraamaan ja tulkitsemaan ääniympäristöään. (Aro

2006, 23-24.) Yksi kuuloon liittyvän ryhmittelyn tapaus on se, että kuuliija voi havaita monien aivan erilaisten äänten tulevan yhdestä ainoasta soittimesta (Levitin 2006, 83). Tämä tukee Chionin teoriaa kausaalisen kuuntelemisen yhteydessä siitä, että ihminen tunnistaa ennemmin äänen yleisen luonteen tai kategorian, kuin tietyn äänen lähteen yksilön.

Silmää on helpompi manipuloida kuin korvaa. Ihminen voi näyttää terveeltä ulkoa päin, mutta hänen puheäänensä paljastaa hänen olevan sairas. Puheäänestä voi erottaa myös aitouden ja totuuden ristiriidan. Tiettyjä ääniä ei pysty sulkemaan pois mielestä, eikä niitä voi ymmärtää väärin. Kuva vaatii katsojalta kaiken tarkkaavaisuuden tullakseen ymmärretyksi. Mainokset ja propaganda hyödyntävät liikkuvia kuvia, sillä niitä vastaan on vaikea puolustautua ja ne vangitsevat huomion tehokkaasti. Ääni on demokraattisempi kuin kuva, sillä ääni saavuttaa tiedostamattoman ja vapauttaa vastaanottajan luomaan sisäiset kuvansa. (Glaser-Müller 2011, 48-50.) Äänen intuitiivinen luonne mahdollistaa sisäisten mielikuvien ja suhteiden luomista paremmin kuin katseen ilmiselvä ja luokitteleva läsnäolo. Esimerkiksi rakastellessaan ihminen sulkee usein silmänsä, mutta korvat ovat avoinna ja hereillä vastaanottamaan aistillista jännitystä. (Sonnenschein 2001, 152.)

Kuulon ja hajuaistin välinen synestesia toimii paremmin kuin näön ja hajuaistin. Kun kuulee jonkun haistelevan sipulin tuoksua ja paistavan sitä paistinpannalla, voi kuvitella näkevänsä tapahtuman ja haistaa sipulin tuoksun. Elokuvassa katsojan on vaikea kuvitella valkosipulin tuoksua pelkästään kuvan perusteella, vaikka kuvaus olisi kuinka hienoa. (Glaser-Müller 2011, 49.) Äänimuisto aktivoi haju- ja tuntoaistin, sekä tunteet. Äänillä, hajuilla ja ihoon kertyneillä näkymättömillä jäljillä on suurempi voima kuljettaa ihminen mielensä tiedostamattomiin kerroksiin, muistoihin ja assosiaatioihin kuin näköaistilla, jonka varassa ihminen yleensä itsestään selvästi havainnoi maailmaa. (Wallin 2011, 87.) Mieleeni tulee esimerkki metsästä. Jos katson upeaa metsäkuvaa, jossa aamuinen aurinko sarastaa puiden välistä, tunnen oloni kutakuinkin hyväksi ja kevyeksi. Jos taas kuulen pelkän äänitteiden, jossa puun lehdet kahisevat hennossa tuulessa, käki kukkuu lähietäisyydellä ja linnut visertävät, eläydyn heti kuvittelemalla tuulenvireen omalla ihollani ja yhdistän kuulemani metsä-äänen johonkin todelliseen kokemukseeni metsästä. Kuva tai äänite metsästä ovat molemmat todennäköisesti

miellyttäviä kokemuksia, mutta ääni aktivoi myös jotain sellaista mihin pelkkä kuva ei pysty.

## 4.2 Havaintokokonaisuus

Havaitseminen on aktiivista ja tavoitteellista, selektiivisuuteen perustuvaa toimintaa riippuen siitä, mitä ihminen kokee tai päättää tärkeäksi. Huomion kiinnittäminen tiettyyn kohteeseen on yksilöllistä ja riippuu ihmisen kokemuksista, muistoista, tiedollisesta pääomasta, sekä tiedostetuista ja tiedostamattomista aineksista. (Aro 2006, 22.)

Ihminen ei koskaan koe näkemäänsä samalla tavalla, kun hän kuulee, eikä hän myöskään koe kuulemaansa samalla tavalla, kun hän näkee. Tämän vuoksi on päästävä eroon päähänpintymistä ja lopetettava kilpaileminen äänen ja kuvan paremmuusjärjestyksestä. (Chion 1994, xxvi.) Jos ihminen katsoisi Glaser-Müllerin esimerkin mukaan videoportaalista kuviltaan upeaa videota, jonka äänenkäsittelyyn ei ole kuitenkaan panostettu, vaikuttaisi huono äänimaailma Chionin väitteen mukaisesti väistämättä koko havaintokokonaisuuteen. Siis myös siihen, miltä kuvat näyttävät katsojan silmissä. Voisi kuitenkin kuvitella, että upea video paikkaisi myös kehnoa äänenkäsittelyä. Entä jos kuva ja ääni pyritään molemmat yhdistämään synergisesti?

Kuuloa ei voi erikseen tarkastella ottamatta näköä ja muita aisteja huomioon, sillä havaitseminen on kokonaisvaltaista toimintaa. Kaikki ihmisen aistit toimivat koko ajan yhdessä ja välittävät vastaanottamiaan ärsykeitä aivojen hallintomekanisille, joka käsittelee eri aistien kautta tulvivaa informaatiota niitä jäsentäen. Mikään äänite ei voi koskaan edustaa havaintoa tai mielikuvaa, sillä havaintokokemukset ovat luonteeltaan yksityisiä, eikä havaintoa ole mahdollista välittää kenellekään toiselle. (Aro 2006, 22.)

Visuaalisessa kuvion ja taustan havaitsemistutkimuksessa kuvion ja taustan kohde voi vaihdella keskenään, mutta molemmat eivät voi tulla havaituksi yhtä aikaa. Esimerkiksi ihminen voi katsoa lammen pinnasta omaa heijastustaan tai lammen pohjaa, mutta ei molempia samanaikaisesti. Auditivisesti havaitsemalla

myös akustinen kuvio voi pudota havaitsemattomaksi taustaksi sekä päin vastoin tausta kuvioksi, äänimerkiksi tai muistettavaksi akustiseksi kokemukseksi. Ihminen voi havaita esimerkiksi hyvin pienetkin äänet kuvioina, kun ne koetaan uututena, sekä kovat äänet taustana erityisesti silloin, kun korvat väsyvät pitkään toistuneeseen samanlaiseen ääneen, kuten tehdasalueen toistuviin ääniin. (Schafer 1977, 151-152.)

Elokuvaa ei katsota vaan se koetaan (Pirilä & Kivi 2005, 18). Elokuvakerronnassa ääni kertoo, mitä tapahtuu henkilön maailmassa ja sen ulkopuolella käyttäen musiikkia, tehosteita ja dialogia yhdessä kuvan kanssa tai ilman. Tilan ja ajan käsittäminen koostuu audiovisuaalisesta kokonaisuudesta, kuten myös kohtauksien yhdistäminen ja erottaminen. Katsoja yleensä odottaa äänen ja kuvan olevan synkronoitu, vaikka tarinan eduksi tätäkin voi muuttaa. Kohtauksessa voi olla useampi kuin yksi merkitys, kun nämä audiovisuaaliset elementit rinnastetaan tarkoituksenmukaisilla tavoilla. (Sonnenschein 2001, 151.) Ääni ei sisälly elokuva-sanaan millään tapaa. ”Audiovisuaalinen teos” olisi sopivampi määritelmä elokuvalle, sillä se ei ole sisäisesti hierarkkinen ilmaisu aistien suhteen ja kattaa tarpeeksi useita genrejä. (Glaser-Müller 2011, 46.) On mielenkiintoista, kuinka esimerkiksi Chion (1994) on kirjoittanut, että kun ihminen ”katsoo” elokuvan, kielletään automaattisesti ääniraidan vaikutus katselukokemukseen. Mielestäni tästä ei ole kuitenkaan tarvetta nyripistellä nenää vaan ennemminkin tulla tietoisiksi siitä, kuinka esimerkiksi äänen vaikutusta ei suuresti alleviivata sanallisessa muodossa tai jopa kulttuurisella tasolla.

## **5 Äänikerronta**

### **5.1 Huomiopiste**

Katsoja hakee vaistomaisesti kuva- ja äänitilasta tiettyä kohtaa, jonka hän arvioi merkitykseltään tärkeimmäksi selvittäessään otoksen kuvien ja siirtymien tarkoitusta (Pirilä & Kivi 2005, 125). Huomiopiste on kuvailmaisun ja -leikkauksen tär-

keä elementti, jolla tarkoitetaan sitä kuvan kohtaa, johon katsojan oletetaan kiinnittävän eniten huomiota. Äänellisesti vastaava huomiopiste on se äänitilan kohta, joka vetää mielenkiinnon puoleensa ja jota katsoja pitää tärkeimpänä. Yleensä huomiopisteen muodostaa jokin kuvio tai liikkuva ääni, joka erottuu selkeästi taustasta. Visuaalinen huomiopiste pyritään sijoittamaan kuva-alan kultaisen leikkauksen leikkauspisteisiin tai muuhun luontevaan kohtaan, mutta kuulon kannalta tärkein suunta on aina suoraan edessä, sillä kuulo on edestä kaikkein tarkin ja erottelevin. (Aro 2006, 48-49.)

Äänellisen huomiopisteen dramaturginen voima tuo ilmavuutta ja elävyyttä kokonaiskerrontaan. Äänen avulla voi ohjata katsojan huomiota kuvallisesti ajatellen varsin merkityksettömäänkin kohteeseen, ja myös viivyttää tai vähentää kohteen itseensä vetävää huomiota. Ääni saattaa antaa myös vihjeen tulevasta kuvallisesta tai äänellisestä huomiopisteestä, ja äänen avulla voi siirrellä huomiopistettä otoksen sisällä. (Pirilä & Kivi 2005, 127, 129.) Kuvaan liittyvä ääni voi yksin muodostaa huomiopisteen millä tahansa ei-diegeettisellä (elokuvan henkilöille mielletyn maailman ulkopuolisella) kuvioäänellä, esimerkiksi puhelimen soitolla tai auton torven merkkiäänellä (Aro 2006, 49).

Jopa kolmessa tutkimassani elokuvassa oli samankaltainen ja selkeä esimerkki äänellisestä huomiopisteestä, jotka kiinnittivät minun huomioni katsojana toisaalle kohtauksen muusta virtauksesta. Stanley Kubrickin ohjaamassa elokuvassa *Eyes Wide Shut* (1999), Brian De Palman ohjaamassa klassikkoelokuvassa *Scarface* (1983), sekä Ethan ja Joel Coenin ohjaamassa elokuvassa *No Country for Old Men* (2007) on jokaisessa saman tyyppiset kohtaukset, joissa intensiivisen keskustelun keskeyttää yllättävä kuvan ulkopuolisen puhelimen soiminen. Uskon tämän olevan hyvin tyypillinen esimerkki elokuvakerronnan äänellisestä huomiopisteestä sekä myöhemmin käsiteltävästä kohtauksen sisäisestä äänisiirtymästä. Scarfacedessa on myös esimerkiksi kohtaus, jossa Tony Montana menee Miami Beach hotellille hoitamaan bisneksiään. Hotellihuoneessa päällä oleva televisio on ensiksi äänellisesti taustalla. Sitä ei tilanteen ja tunnelman kiristyessä toisinaan kuule ollenkaan, mutta se nousee huomiopisteeksi taustalta etualalle kun televisiota laitetaan voimakkaammalle peittämään kylpyhuoneessa jatkuvia kauheuksia. Äänen huomiopiste on siis tietty äänellinen elementti, joka kaappaa katsojan huomion ja voi osoittautua tavalla tai toisella elokuvan kannalta

merkittäväksi yksityiskohdaksi, joka johdattaa elokuvan tarinaa omalla osuudellaan.

## 5.2 Diegeettisyys

Diegeettisyys viittaa elokuvan tarinan ja henkilöitten maailmaan. Kaikki elokuvan henkilöille ja heidän ympäristölle tapahtuva käsitetään diegeettiseksi. (Sonnenschein 2001, 152-153.) Diegeettisellä äänellä tarkoitetaan ääntä, jonka äänenlähde on yleensä aina näkyvillä kuvassa. Diegeettinen ääni on kerronnalliseen tilaan kuuluva luonnollinen ääni, joita ovat esimerkiksi rajattuun kuvatilaan mielletävät tausta- ja pistetehosteet, puheäänet, hiljaisuus ja musiikki, sekä kuvassa esiintyvistä kohteista syntyvät äänet. (Pirilä & Kivi 2005, 84, 121.) Jos elokuvan henkilöt reagoivat kuvan ulkopuolelta, tunnistamattomasta lähteestä tulevaan ääneen, sitä voidaan pitää diegeettisenä. Kuvan ulkopuoliset äänet jakautuvat aktiivisiin ja passiivisiin ääniin. Aktiiviset äänet herättävät kysymyksiä ja uteliaisuutta, mistä ääni tulee ja mitä tapahtuu. Passiiviset äänet luovat atmosfääriä ja ympäristöä, jotka pehmentävät ja stabiloivat kohtauksen kuvaleikkausta. (Sonnenschein 2001, 153). Ääni voi joko vahvistaa tai heikentää kuvallista huomiopistettä esimerkiksi kävelevän henkilön askeläänillä. Jos askelia vaimennetaan ja taustaääniä korostetaan, ympäristö nousee henkilöä tärkeämmäksi. (Aro 2006, 49.) Jos kyseessä on esimerkiksi kiväärin laukaus elokuvassa, kuvan ja äänen eksaktista synkronista on huonoja kokemuksia. Katsojan on ensin aistittava kuvainformaatio ja sitten vasta kuultava ääni. Kuvasta katsotaan ruudulle hetki, jossa kiväärin piipusta pöllähtää suuliekki tai ruutisavu ja merkataan ääni 1-2 ruutua myöhemmäksi. (Kuortti 2017b.)

Wolfgang Petersin ohjaamassa elokuvassa *Das Boot* (1981) on oiva esimerkki aktiivisesta kuvan ulkopuolisesta diegeettisestä äänestä, joka vahvistaa kuvarauhan sisässä tapahtuvan suhdetta kuviteltuun ympäristöön, erityisesti henkilöiden reagoidessa näihin ääniin. Esimerkiksi kohtauksessa, jossa sukellusvene painuu ensimmäisen kerran paloharjoituksen jälkeen sukelluksiin ja kapteeni päättää koetella aluksen kestävyyttä sukeltamalla syvemmällä. Samalla kun aluk-

seen kohdistunut paine lisääntyy – äänellisesti aluksessa alkaa sitä mukaa paukahdella ja putkistot narahtelevat. Tämä vahvistaa vaikutelmaa siitä, että ollaan todella sukelluksissa ja menossa syvemmälle, sekä ennen kaikkea lisää jännitettä erinomaisesti.

Diegeettisen vastakohta ei-diegeettinen viittaa elementteihin, jotka eivät ole varsinainen osa elokuvan henkilöitten tarinallista maailmaa. Kaikki äänet, joita henkilö ei kuule tai jotka eivät synny tarinan sisäisestä äänitapahtumasta, käsitetään ei-diegeettiseksi. Tyypillisiä esimerkkejä ovat kertojaääni ja oheismusiikki. Ei-diegeettinen ääni toimii tulkinnallisena elementtinä, joka johdattelee kuulijaa tiettyyn tunnetilaan visuaalisten elementtien tuolla puolen. (Sonnenschein 2001, 153-154.) Ei-diegeettiset äänet ovat tavallaan kuvitteellisia, koska niiden lähde sijaitsee kuvarajauksen ulkopuolella. Ne ovat silti kerronnallisesti oleellisia ääniä, vaikka niille ei ole äänellistä vastinetta kuvarajauksen sisällä. Kuvarajauksen ulkopuolisen äänen tuoma vapaus mahdollistaa uudenlaisen kerrontatavan tilan ja tunnelman kuvailussa; kaikkea ei tarvitse näyttää kuvassa, kun sen voi kertoa äänellä. (Pirilä & Kivi 2005, 86, 123.)

Tätä havaintopsykologista ilmiötä hyödyntäen elokuvan tekijä voi säästää rahaa ja kerronnallista aikaa korvaamalla laajat, illustratiiviset taustakuvat äänipohjilla eli taustoilla. Ääni on kerroksellisempaa kuin kuva, jonka vuoksi sillä voidaan kuvailulla laajempia kokonaisuuksia. Kuvarajauksen ulkopuoliset äänet täsmentävät visuaalista vaikutelmaa ja selventävät kuvarajauksen suhdetta ympäristöönsä, laajentaen otoksien sisältöä ja sitomalla niiden merkityksiä yhteen. Äänitaustat voivat olla yksinkertaisia ja kuvan niukkuutta tukevia, tai kerroksittain rakennettuja, moni-ilmeisiä ja puuttuvan kuvataustan tarinaa ja olemusta elävästi kuvailevia. Liian rönsyinen ja täyteen tupattu tausta voi kuitenkin helposti alkaa elää omaa elämäänsä ja ”syödä kuvaa”, jonka vuoksi on oltava tarkkana niin biologian, kuvitteellisen akustiikan ja muun uskottavuutta nakertavan materiaalin kanssa. Myös kulttuuris-etnologisiin juuriin sidoksissa oleviin ääniin, esimerkiksi talviolosuhteisiin tulee suhtautua varoen, jos elokuvalla on ajateltu kansainvälisiä markkinoita. Äänimaisemaa maalatessa on hyvä aloittaa pienellä siveltimellä. (Pirilä & Kivi 2005, 83-84, 121.) Kaikista yksinkertaisin kohtauskin sisältää paljon ajattelua pelkästään äänitaustan luomisessa (Klyce 2009a). Todellisissa äänim-



päristöissä on paljon erilaisia ääniä, joissa tapahtuu vain vähän olennaisia informaatiomuutoksia. Kuulo tottuu tällaisiin ääniin nopeasti, eikä enää pidä niitä huomionarvoisina. Kohtauksen edetessä kuuntelija lakkaa kuuntelemasta äänitautaa tietoisesti, ja sitä voi häivyttää hiljaisemmaksi. Taustaa on kuitenkin hyvä nostaa silloin tällöin hieman esiin ja häivyttää taas myöhemmin. Esimerkiksi tasaisen hälytysäänen energiatason hienovarainen vaihtelu lisää kohtauksen intensiteettiä erinomaisesti. (Beck 2011, 175-176.)

Pirilä ja Kivi käsittelevät äänen ei-diegeettisyyden käsitettä pelkästään lähinnä kuvarajauksen ulkopuolisena elementtinä, kun taas Sonnenschein puhuu sekä diegeettisestä kuvan ulkopuolisesta äänestä ja erikseen ei-diegeettisistä äänistä, joita elokuvan henkilö ei kuule tai jotka eivät synny tarinan sisäisen maailman äänitapahtumista. Näistä diegeettisyyden käsitteistä käytetyt merkityserot ovat keskenään pienessä riidassa, mikä kannattaa pistää merkille, sillä Sonnenscheinin mukaan kuvarajauksen ulkopuolinenkin voi olla diegeettinen, jos se mielletään henkilöitten maailman sisäiseksi tapahtumaksi ja heidän kuultavissaan olevaksi.

Tässä kohtaa on mainittava yksi diegeettistä ja ei-diegeettistä äänimaailmaa su-lavasti yhdistelevä esimerkkikohtaus Quentin Tarantinon ohjaaman Kill Billin (2003) ensimmäisestä osasta, jossa Elle Driver saapuu vihellellän sairaalaan viimeistelemään tehtävää. Tuo herkästi korvamadoksi muodostuva vihellysteema jatkuu ei-diegeettisenä elokuvamusiikkiraitana sen jälkeen, kun viheltelevä Elle poistuu kuvasta, sairaalan käytävästä naistenhuoneeseen. Se että diegeettisiä ja ei-diegeettisiä ääniä yhdistetään nerokkaasti tuntuu jämäköittävä kerrontaa ja syventävän elokuvakokemuksen kerroksellisuutta, koska elokuvan tarinan maailmasta ja sen ulkopuolelta tulevilla äänillä tuntuu selvästi olevan jotain yhteistä ja merkittävää. Elokuvan tarinan sisälle mielletyt, sekä sen ulkopuoliset äänet kietoutuvat yhteen tarkoituksenmukaisesti ja päämäärätietoisesti ja ne kertovat tuota samaa, yhteistä elokuvaa ilman, että ne jäisivät pelkästään omiksi erillisiksi osikseen.

### 5.3 Ääniperspektiivi

Ääniperspektiivin havaintopiste, jonka suhteen äänten suunnat havaitaan, on aina kuulijassa (Aro 2006, 50). Ääniperspektiivillä tarkoitetaan äänen todellisen tai kuvitellun kuuntelukohdan ja äänilähteen välistä etäisyyttä ja etäisyyksien mit-takaavaa. Perspektiivin muutokset vaikuttavat äänen voimakkuuteen, rakentee-seen ja muotoon, vaikka kuvassa nähtävä tila pysyisi näennäisesti muuttumatto-mana. (Pirilä & Kivi 2005, 86.) Henkilön suuntaus suhteessa mikrofoniiin vaikuttaa äänensävyn vaihteluun. Esimerkiksi jos henkilön selkä osoittaa mikrofoniiin, kor-keat taajuudet vähenevät. Tämä auttaa luomaan todellisuudentuntua tilassa. (Sonnenschein 2001, 163.)

Äänen taltioinnissa käytetään käsitteitä lähääni, normaaliääni sekä laaja eli yleisääni, jotka perustuvat korvan kykyyn arvioida äänilähteen etäisyyksiä. Kuva- ja ääniotoksen välillä vallitsee todentuntainen vastaavuus (akustinen synkroni-suus), kun esimerkiksi lähietäisyydeltä kuvatun kohteen ääni on myös lähääntä. Ääniperspektiivi on huomioitava myös kuvakokojen vaihtelun mukaisesti sekä sa-massa kuvassa eri etäisyyksiltä tulevien äänten käsittelyssä. Näin ääniperspek-tiivi tukee myös kuvan syvyysvaikutelmaa. Elokuvasa voidaan käyttää myös perspektiivistä vapaata äänikerrontaa, kun katsoja muuten ymmärtää, milloin ääni on ympäristöönsä sidoksissa ja milloin ei. (Pirilä & Kivi 2005, 86.) Ääniper-spektiivi tuntuu olevan todentuntuisempi yhdessä kuvan kanssa vanhemmissa elokuvissa, sillä viime vuosikymmeninä erityisesti amerikkalaisissa elokuvissa kuviteltu ääniperspektiivi tuntuu lähentyneen huomattavasti esimerkiksi dialo-geissa. Puheet kuuluvat voimakkaasti ja läheltä, vaikka etäisyydet vaihtelevat ku-vassa ja etäisyyden tunnetta säädetään hienovaraisesti vain leikkaamalla pu-heesta hieman matalia ja korkeita taajuuksia.

David Fincherin ohjaamassa elokuvassa *Fight Club* (1999) on kohtaus, jossa elo-kuvan toinen päähenkilö Tyler Durden puhuttelee megafonilla ”avaruusapina” - armeijaa heidän lapioidessa ja touhutessa tukikohtansa pihalla. Toimintaa näy-tetään talon sisäpuolelta ensiksi kamera-ajolla vasemmalta oikealle, jossa ikku-naan nojaileva Tyler ilmestyy oikean puolen etualalla kuvaan ajon myötä. Die-geettinen puheääni pitää perspektiivinsä tuon kamera-ajon liikkeen mukaisesti

seuraamalla Tylerin kuviteltua sijaintia äänen stereokuvassa oikealta keskemälle sitä mukaa kun puhuva Tyler ilmenee kuvarajauksen sisäpuolelle. Seuraavassa kuvassa tarkastellaan, kuinka toinen kertojapäähenkilö seuraa kyseistä tilannetta talon sisäpuolelta katseen suunta vasemmalle ulos ikkunasta. Tuolloin Tylerin puheen jatkuessa ääniperspektiivi on kuvan mukaisesti vaihtunut äänen stereokuvassa vasemmalle, jossa Tylerin kuvitellaan edelleen nojailevan. Ääniperspektiivin kuvaa seuraava tyyli tuntuu tehokkaasti syventävän vaikutelmaa elokuvan diegeettisestä maailmasta sekä kuvan ulkopuolisista tapahtumista suhteessa kameran kuvan suuntiin. Oikeanlainen ääniperspektiivi suhteessa kuvaan tuntuu myös luontevalta ja järkipäiseltä.

Edellä mainittu kohta vaihtuu seuraavaan kuvaan, jossa toinen kertojapäähenkilö istuu yksin bussin perällä. Tällöin Tylerin puheääni kantautuu hetkeksi seuraavan kuvan puolelle, mutta äänellisesti stereokuvan keskellä ja hitusen kaikuisampana. Tuo hetken seuraavassa kuvassa jatkuva puhe toimii eräänlaisena äänisiirtymänä ja psykoakustisena tehosteena, joka ikään kuin pyörii edelleen bussissa istuvan päähenkilön mielessä johdattaen elokuvaa ja leikkausta sulavasti eteenpäin.

#### **5.4 Äänisiirtymät**

Otoksen staattisia elementtejä ovat sen sisältämät kuvat. Dynaamisia elementtejä ovat otoksen sisäisessä kuva-äänitilassa tapahtuvat kerronnalliset ja plastiset muutokset, joita kutsutaan pieniksi siirtymiksi. Ne voivat olla myös otostilan kuvien välissä ja liittävät eri kuvat toisiinsa tai niiden avulla voidaan edetä kuvasta toiseen. Otosten, kohtausten ja jaksojen väliset siirtymät ovat keskisuuria ja suuria siirtymiä. Kohtauksessa tai otoksessa tapahtuva siirtymä voi tapahtua myös äänen avulla. Uusi ääni, joka herättää katsojan huomion hetkeksi, voi olla tunnistettava ja yksiselitteinen, tai arvoituksellinen ja salaperäinen. Äänen lopullinen merkitys selittyy seuraavan kuvan aikana. Siirtyminen voi tapahtua myös kuvassa merkitykseltömältä näyttävän äänilähteen liikkeen avulla, mikäli käytettävä ääni on kyllin voimakas ja kiinnostava. Realistinen kerronta edellyttää äänitehosteen täsmällistä ja johdonmukaista käyttämistä syvyyssuunnassa siirtyvän kohteen

mukana. Äänitaustaa selkeästi vaihtamalla katsoja siirretään miljööstä ja kohtauksesta toiseen. (Pirilä & Kivi 2005, 67, 71, 83.) Unen ja valvetilan kokemusta elokuvassa voi ilmentää esimerkiksi äänen kautta. Elokuvassa *Apocalypse Now* helikopterin rytmi luotiin unitilaan synteettisesti abstraktisessa muodossa ja esitetään päinvastoin todellisuudessa oikeana. (Sonnenschein 2001, 56.) Aikaisemmin mainitsemieni *Eyes Wide Shut*in, *No Country for Old Men*in ja *Scarfacen* kohtausesimerkeistä intensiivisestä keskustelun rikkovasta puhelimensoitosta voidaan huomiopisteen lisäksi puhua myös otostilan sisäisenä äänisiirtymänä, sillä se on uusi ääni, joka herättää katsojan huomion ja johdattaa kerrontaa.

Ukkosen jyrinä on todennäköisesti yksi havainnollistavimpia ja tyypillisimpiä äänisiirtymä -esimerkkejä, jota on käytetty myös edellä mainitun *No Country for Old Men*in alkupuolella. Edellisen kuvan loppupuolella jyrähtelevä ukkonen johdattaa seuraavaan kuvaan, joka enteilee tulossa olevaa myrskyä tai sadetta. Ajatuksellisesti kysymys on varmaan kertoa äänellisen elementin avulla ensisijaisesti ajan kulumisesta ja/tai paikan tai tilanteen vaihtumisesta. Näin ääni voi siivittää kuvien välisen siirtymän sekä katsojalle jäävän täytettävän aukon siitä, mitä kuvien välillä tapahtuu, suhteellisen luontevasti. Jos kuvittelee tuollaisen skenaarion ilman äänisiirtymää; aurinkoinen päivä leikkautuu suoraan kaatosateiseen iltaan, hyppy tuntuu todennäköisesti hurjemmalta. Mutta sitäkään ei missään tapauksessa tule käsittää virheenä, vaan äänisiirtymä tulee mielestäni kysymykseen vasta silloin kun mietitään kohtauksessa olevan kerronnan tyyliä, ja sitä, tarvitaanko kuvien välillä luontevampi siirto äänisiirtymän avulla vai toimisiko se kokonaisuuden kannalta paremmin ilman. Äänisiirtymä on vain yksi kerronnan potentiaalinen keino ja mahdollisuus.

Huomion kohdistus äänellisenä liikesiirtymänä voidaan tehdä myös kuvansisäisen akustisen muutoksen avulla. Tällaisella akustisella ajolla voi ”ajaa” esimerkiksi kuvallisesti tärkeän päähenkilön lähiäänestä sivuhenkilön repliikkiin, joka saa suurimman huomioarvon muuttuessaan lähiääneksi. Kyseessä on psykoakustinen tehoste, jos tuo sivuhenkilön repliikki on tarkoitettu katsojan, eikä päähenkilön kuultavaksi. Jos kuvassa näkyvän henkilön ajatukset liikkuvat jossain muualla kuin tapahtumapaikalla, on kyseessä psykologinen aikasiirtymä, jota kutsutaan akustisesti asynkroniseksi. Tällöin on oltava tarkkana, että tarinan ymmärrettävyys säilyy. (Pirilä & Kivi 2005, 84.)

Tutkimassani vuoden 1977 parhaan elokuvan Oscarin voittaneessa Woody Allenin ohjaamassa Annie Hallissa on hyviä esimerkkejä akustisesta ajoista ja psykoakustisesta tehosteesta. Esimerkiksi kohtauksessa, jossa elokuvan päähenkilöä Alvy Singeriä pyydetään kirjoittamaan komiikkaa toiselle koomikolle, tapahtuu psykoakustinen äänisiirtymä, jossa ensin tavallisesta diegeettisesti jatkuvasta keskustelusta siirrytään Alvyn samanaikaisiin ajatusääniin, jotka on tarkoitettu pelkästään katsojan kuultavaksi. Taustalla käyvä keskustelu painuu ajatusäänen taustalle lähes kokonaan. Elokuvassa on myös neljännen seinän rikkova kerrontatyylä. Muun muassa Alvy kommentoi erinäisiä tapahtumia väliajoin suoraan katsojalle esimerkiksi syvyyssuunnassa kuva-alan ja toiminnan takaa, johon äänellisellä akustisella ajolla etualalla oleva henkilö reagoi vastaamalla myös katsojalle. Tämän jälkeen hän jatkaa toimintaansa samalla äänellisen huomiopisteen vaihtuessa takaisin toisaalle.

Huomiopisteen paikkaa ei pidä vaihtaa liikaa kerralla kohtauksien tai otoksien vaihtuessa, sillä suuret muutokset heikentävät kerronnan jatkuvuutta ja ymmärrettävyyttä. Katsoja käsittää tällaiset leikkaukset siirtymäksi tai ajalliseksi hypäykseksi ja on vaarana pudottaa kuulija kärryiltä. Toisaalta myös liian staattista huomiopistettä tulee välttää, sillä sen dynaaminen siirtäminen rytmittää kerrontaa ja auttaa kuulijaa erottamaan jaksoja toisistaan. Kirjoitetun kielen lukusuunnasta johtuen huomio kiinnittyy helpoimmin vasemmalle ja vaikeimmin oikealle. Liike ei hahmotu äänikerronnassa samalla tavalla kuin kuvassa, esimerkiksi juoksevan henkilön tausta liikkuu näennäisesti vastakkaiseen suuntaan, mutta samaa ilmiötä on lähes mahdotonta hahmottaa pelkällä äänellä. Myös liikkeen ja seuraavan kuvan huomiopisteen on seurattava toisiaan oikeassa suhteessa leikkauskohtiin ja tarinan dramaturgiseen jatkuvuuteen nähden. Jos ääniperspektiivi vaihtuu liikkeen aikana, kuulija ei pysty hahmottamaan liikkeen suunnan muutosta. (Aro 2006, 48-49.)

## 5.5 Hiljaisuus

Hiljaisuus on avaruudellisen tilan synonyymi. Jokainen ääni syntyy hiljaisuudesta, kuolee takaisin hiljaisuuteen ja on koko olemassaolonsa ajan hiljaisuuden ympäröimä. Hiljaisuus mahdollistaa äänen olemassaolon. Huomion kiinnittäminen ulkoiseen hiljaisuuteen synnyttää sisäistä hiljaisuutta: mieli vaikennee. Hiljaisuudella ei ole muotoa – siksi ihminen ei voi tiedostaa sitä ajattelemalla vaan ajatuksettomalla tietoisuudella. (Tolle 1997/2013, 138; Tolle 2005/2014, 216.) Hiljaisuus on musta ja valkoinen kangas, tabula rasa, johon ensimmäinen ääni vetää viivan. Tuo ensimmäinen viiva rikkoo myös kankaan pinnan ja osoittaa, ettei taulu ollut koskaan täysin tyhjä. (Viljanen 2011, 74.)

Ihminen kammoaa hiljaisuutta ja etsii mielellään meluisia ja äänellisesti monikerroksisia miljööitä (Viljanen 2011, 66). Psykologisesti ihmiset pitävät äänien aiheuttamisesta ja niillä itsensä ympäröimisestä ravitukseen ikuisen elämän käsitystä, jonka vuoksi hiljaisuus voi kuvata ahdistusta tai surumielisyyttä. Hiljaisuus voi muistuttaa ihmisiä siitä, että he ovat yksin ja heidät on hylätty tai että heillä ei ole enää toivoa. Äänien poissaolo voi herättää pelon elämän poissaolemisen. Hiljaisuus voi kuitenkin merkitä eri asioita riippuen kontekstista. (Sonnenschein 2001, 125.) Marjut Virsun radiodokumentti *Säkeitä* koostuu haastatteluista, joissa vanhukset kertovat elämästään ja arjestaan vanhainkodissa. Puheenvuorot katkeavat yllättäen ja hiljaisuudet erottavat puhujat toisistaan. Huomio kiinnittyy nopeasti taukoihin ja ne kestävät pidempään kuin olisi tarpeellista. Hiljaisuus saa vähitellen merkityksen, jonka kuuntelija samaistaa ehkä kuolemaan. (Viljanen 2011, 73.)

Barry Jenkinsin ohjaamassa vuoden 2017 parhaaksi elokuvaksi Oscar-palkitussa elokuvassa *Moonlight* (2016) koin, että ajoittain käytetty ja toistuva hiljaisuus oli ikään kuin yksi ominaisimpia äänikerronnan elementtejä kyseiselle elokuvalla. Hetkelliset hiljaisuudet korostivat loistavasti kohtauksen sisäisiä jännitteitä ja elokuvan selkeät jaksot erotettiin toistuvasti leikkaamalla meluisasta ympäristöstä pysäyttävään hiljaisuuteen, joihin katsojana ikään kuin pysähtyi käsittelemään juuri kokemiaan asioita. Myös päähenkilön, Chironin kokemia pelottavia hetkiä käsiteltiin muutamaa otteeseen hiljaisuuden avulla siten, että diegeettiset äänet painuivat kuulumattomiin tai muuten vain kumeaksi. Aikaisemmin mainitsemani

Annie Hall on taas elokuva, jossa ei tunnu olevan hiljaisia taukoja juuri missään; tuntuu kuin elokuva olisi yhtä puhumista alusta loppuun saakka. Jatkuva puhe on Annie Hallille ominainen kerrontatyyli ja vaikka välillä elokuvan aikana tuntuukin, ettei välissä saa hengähdystaukoa, tuo ominainen kerrontatapa pitää silti otteessaan alusta loppuun asti. Tästä voi kuitenkin vetää johtopäätöksen, että kerrontatyylistä riippuen elokuvissa saattaa välillä kaivata myös ”hengähdystaukoja” – hiljaisuutta.

Monilla äänillä on suurimmalle osalle ihmisistä yhteinen merkitys. Yksi tehokkaimmista äänistä on äänen välinen tauko, joka monesti rytmittää kerrontaa kaikkein tehokkaimmin. (Aro 2011, 166-167.) Moni äänitaiteilija ja säveltäjä on puhunut hiljaisuudesta kunnioittavasti ja korostanut kuinka tärkeää se heille on. Ääntä on kaikkialla, mutta hiljaisuutta ei. Digitaalisen hiljaisuuden myötä ihmisen kuuntelutottumus on muuttunut ja tajunta rekisteröi vinyylilevyn rahinan herkemmin kuin aiemmin. (Kuljuntausta 2011, 291.)

Täydellinen hiljaisuus on käytännössä mahdotonta, koska ihmisen korvamekanismi aiheuttaa myös omat äänensä ja ihminen kuulee aina oman veren virtaamisen ja hermojärjestelmän korkeataajuiset äänet. Hiljaisuus on aina suhteellinen johonkin ääneen, joka on kovempi kuin ”hiljaisuus” josta ihminen on tietoinen. Elokuvan kohtauksissa hiljaisuus tarkoittaa yleensä, että taustalla kuuluva lähtökohtainen ääni, esimerkiksi huoneen tilääni tulkitaan hiljaisuudeksi. Esimerkiksi Walter Murch käytti San Franciscossa sijaitsevan valtavan museon tyhjää tilääntä elokuvan THX 1138 valkoisessa tyhjätilakohtauksessa. (Sonnenschein 2001, 66, 124-125.)

Elokuvan kohtauksissa hiljaisuus ei siis välttämättä ole täydellistä hiljaisuutta, vaan hiljaisuus voidaan kokea myös suhteellisesti esimerkiksi juuri tiläänen, pelkän musiikin tai tehosteäänien varassa. Esimerkiksi Akira Kurosawan ohjauksessa elokuvassa Ran (1985) on verinen taistelukohtaus, jossa on suhteellisen pitkä ajanjakso, jolloin diegeettisiä ääniä ei kuulu lainkaan. Sen sijaan taistelua siivittää jännitteisen tunnelmallinen musiikki. Diegeettisten äänien poistuminen ja taistelun seuraaminen kuvassa sai minut keskittymään kohtauksen tapahtumiin aivan eri tavalla, kuin jos kohtaus olisi täytynyt miesten huudoista ja diegeettisistä sotaäänistä. Musiikin siivittämät tapahtumat ikään kuin herättävät sisäiset

äänelliset mielikuvat sekä diegeettisten äänien puuttuminen lisää merkittävästi tilanteen dramaattisuutta.

Luonnollinen hiljaisuus on hiljaista miljöötä hienovaraisesti kuvailevaa. Siinä saattaa kuulua kesäheinien havinaa, kimalaisen vaimeaa surinaa, hyttysten ininää tai hyvin kaukaista koiran haukuntaa. Tarkoitus on kuvailla, että tässä paikassa eikä lähistölläkään juuri nyt tapahdu mitään. Näin voidaan esimerkiksi valmistella tapahtumaa, johon ei sivullisia kaivata tai johon ei ole toivoa saada mistään apua. Absoluuttinen hiljaisuus saadaan aikaan poistamalla kaikki äänet kyseisen kohdan ääniraidalta, jonka käyttäminen edellyttää vahvasti perusteltua ilmaisullista valintaa, koska hiljaisuus on vakavasti otettava äänielementti. Sen huolimaton käyttö saa katsojassa välittömästi aikaan vääriä assosiaatioita ja pahimmassa tapauksessa rikkoo kohtauksen tai jopa koko teoksen rytmin. Hiljaisuus on ilmaisullisesti ajoitettava lähes sadasosasekunnin tarkkuudella oikeaan hetkeen. (Pirilä & Kivi 2005, 96-97.)

Esimerkiksi Scarfacen loppupuolella, kun Tony ampuu Mannyä, diegeettiset äänet menevät hetkeksi umpeen tunnusomaisen musiikin alle ja kohtaus hidastuu. Diegeettiset äänet palaavat hiljalleen vasta hetken kuluttua, kun Tonyn sisko Gina on laskeutunut portaat alas kauhistelemaan tapahtunutta. Vaikka kohtauksessa kuuluukin musiikkia taustalla, hiljaisuus on kuitenkin suhteellinen elokuvaan nähden, koska diegeettiset äänet häviävät tapahtumien ympäriltä. Mielestäni kohtauksen hiljaisuus toimii hyvin edukseen ja ilmenee oikeassa kohdassa, tavallaan jopa järkytksen psykoakustisena tehosteena.

Hiljaisuutta, elokuvan äänetöntä tai vaimeaäänistä osiota on usein kuvattu sanoin ”negatiivinen räjähdys”. Sopivaan paikkaan ajoitettu hiljaisuus voi olla katsojalle jopa shokeeraava yllätys. (Pirilä & Kivi 2005, 96.) Hiljaisuus toimii elokuvassa tai sitten ei. Valikoitu äänen poistaminen, pidätys (suspension), ilmenee kun äänet, joita ihminen luonnollisesti odottaisi tiettyssä tilanteessa, katoavat. Katsoja tuntee vaikutuksen, mutta ei yleensä ole tietoinen siitä, mikä aiheuttaa tuntemuksen. Päinvastoin katsoja alkaa tarkkailla kuvaa entistä tarkemmin ja aktiivisemmin etsiäkseen selitystä hiljaisuuden omituisuuteen. Esimerkiksi elokuvassa Armageddon käytetään valtavia ääniä kuvastamaan avaruusaluksen voimaa, vaikka to-



dellisuudessa avaruudessa ei ole mitään kuultavissa ilman ääntä kuljettavaa väliainetta. Katsoja kuitenkin tuntee jonkin olevan väärin, jos mitään ei kuulu. Sen sijaan elokuvassa *Apollo 13* on paljon realistisempi lähestymistapa, jossa alus liikkuu hiljaisemmin. Tämä kuvastaa paremmin matkustavia astronautteja, jotka ovat hyvin haavoittuvassa asemassa ja kaukana kotoa. Tarina määrittelee kummassakin tapauksessa hiljaisuuden toimivuudesta, olipa hiljaisuus ”autenttista” tai ei. (Sonnenschein 2001, 127.)

Steven Spielbergin ohjaaman *Saving Private Ryan* (1998) -elokuvan sävähdyttävässä Omaha Beachin maihinnousukohtauksessa on käytetty eräänlaista hetkellistä hiljaisuutta psykologisena siirtymänä kuvastamaan kapteeni John H. Millerin kokemusta ympäröivästä kaaoksesta. Kolkko kohina valtaa tulitaistelun ja huutojen äänimaiseman ja diegeettiset äänet painuvat hetkellisesti taustalle jymisemään pelkästään alataajuuksiensa varassa hienovaraisesti. Kapteeni Miller hahtuu vasta ympärillä huutaviin sotilaisiin, jotka odottavat seuraavia käskyjä. Mielestäni hetkellinen hiljaisuus toimii tehokkaasti kyseisessä kohtauksessa, sillä jatkuvan tulituksen voimistuminen tuskin enää jo alkaneessa rytäkässä tekisi samanlaista vaikutelmaa. Jos kuvittelee esimerkiksi, että tämän kaltaisia hiljaisuustehosteita tulisi useitakin kertoja vaikkapa yhden tulitaistelukohtauksen aikana, se todennäköisesti menettäisi todella nopeasti tehonsa. Hiljaisuus ei enää yllätä tai pysäytä samalla tavalla. Pahimmassa tapauksessa sellaisen voi kokea katsojana jopa väärällä tavalla häiritsevänä. Aiemmin tulkitsemassani *Moonlight*issä toistuva hiljaisuus on kuitenkin eri asia, sillä se on mielestäni elokuvalla ominainen kerronnan tyyli, eikä hiljaisuus toistu liian usein tai väärissä paikoissa. *Moonlight*issä suhteelliset hiljaisuudet myös ilmenevät eri muodoissa; välillä on täysi hiljaisuus ja välillä kuuluvat ainoastaan ei-diegeettiset jännitystehosteet. Dialogia ja muita kohtauksen sisäisiä jännitteitä taas rytmittää ympäristön tilaäänen luoma hiljaisuus. Nuo hiljaiset hetket, läsnäolon tunteet, olivat minulle katsojana tärkeimpiä hetkiä elokuvasta välittyneiden ajatusten ja tunnetilojen käsittelylle.

Äänisuunnitellessani Miika J. Norvannon ohjaamaa *Pinnan Alla* (2015) elokuvaa käytimme esimerkiksi edellä mainitulle *Saving Private Ryan*in taistelukohtaukselle ominaista hiljaisuustehostetta kuvastamaan päähenkilön henkistä poissaoloa. Diegeettiset äänet vaipuvat kuulumattomiin ja taustalla kuuluu sointiväreeltään pehmeä ja atmosfäärinen äänitehoste, josta päähenkilö vähitellen palautuu

käynnissä olevaan keskusteluun ja kupla rikkoutuu. Taustalla soiva äänitehoste on tunnelmaltaan umpinainen, minkä tarkoituksena on ikään kuin kuvailla mielentilan puutuneisuutta. Hiljaisuus on elokuvakerronnallinen keino, joka saattaa joissakin tilanteissa olla luonteva ratkaisu.

## 6 Äänisuunnittelu

### 6.1 Äänityöprosessi

Elokuvan äänityössä ei riitä se, että hyvältä kuulostaa. Vaikka kliininen digitaalisesti prosessoitu ääni voi tuottaa miellyttävän kuuloelämyksen, jokin 1960-luvulla äänitetty ja kohiseva analoginen tehoste saattaa silti olla se oikea ratkaisu. Tekeillä olevan elokuvan kokonaisuus ratkaisee ja tärkeintä on lopulta se, että kaikki tuotantoryhmässä tekevät samaa elokuvaa. Samanlainen tilanne saatetaan kohdata äänileikkausprosessissakin; kokonaisuuden toteutus ja ilmaisun jalostaminen voivat unohtua yksittäisten hyvien äänien loputtomalle muokkaukselle ja plug-in -ohjelmien käsittelylle. Teknologia on vain välinearvo. (Kuortti 2017a; 2017b.)

Muistan etäisesti keskustelutilanteen Karelia-ammattikorkeakoululla järjestetyssä äänentoistolaitteiden esittelytilaisuudessa, jossa äänen kanssa työskentelestä tuli yleisesti puheeksi, että työprojektista ei itsessään kannata tehdä ulkoisesti kaunista taideteosta. Siitä lähtien tuo huomio on vaikuttanut omaan työhöni merkittävästi, mikä käytännössä tarkoittaa sitä, että luotan enemmän siihen mikä tuntuu hyvältä toisin kuin siihen millaisia lukemia pyörittelen ääniohjelmistossa. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, etteikö äänileikkeitä kannattaisi käsitellä ja työstää organisoidusti, vaan karsia enemmänkin turhaa mentaalista energiaa kuluttavaa, työprojektitiedoston ulkoista siistimistä ja näpértelyä. Käytännössä joskus joku systemaattisesti järjetön asia saattaakin olla oikea ja toimiva ratkaisu.

Äänileikkaus ei juurikaan ole taiteellinen suoritus vaan prosessi, jossa elokuvan äänisuunnitelman mukaisesti toteutettu materiaali järjestetään loppumiksiuksen

kannalta siten, että kokonaisuus on looginen ja järkevästi miksattava. (Kuortti 2017a.) Äänen käsitteleminen on yksinäistä työtä, koska kukaan ei huomaa työn tulosta. Se voi kuitenkin olla hyvin tyydyttävää, sillä jos kukaan ei huomioi työn jälkeä, se tarkoittaa, että äänenkäsittelijä tekee työnsä oikein. Tavallisesti elokuvassa ei tulisi kerätä huomiota siihen, että musiikki alkaa tai loppuu. Musiikista ei pitäisi olla erityisen tietoinen, mutta tietyissä tapauksissa se voi olla sopivaa. (Klyce 2009b.) Onnistunutta äänityötä ei juurikaan noteerata, käsittipä se sitten taitavasti ja oivaltavasti rakennettuja äänitaustoja tai erinomaisen selektiivistä etualan ilmaisuja. Epäonnistumiset kyllä huomioidaan, koska ihmisen kuuloaisti on äärimmäisen tarkka. (Pirilä & Kivi, 65.) Walter Murch on määritellyt leikkaustyön tärkeysjärjestyksen jopa prosenttien tarkkuudella näin: tunteet 51%, tarina 23%, rytmi 10%, katseen suunnat 7%, tilan kaksiulotteisuus 5%, toiminnan kolmiulotteisuus 4% (Pirilä & Kivi 2008, 31).

## 6.2 Vähemmän on enemmän

Jokaisen käytetyn äänen on oltava perusteltu. Jos perustelua ei löydy, ääni on parasta jättää pois. Asioita ei tarvitse kertoa sekä repliikillä että äänitehosteella samanaikaisesti. (Aro 2011, 164.) Joskus äänisuunnittelija saa parhaimman vaikutuksen vähimmällä määrällä eri elementtejä. Tämä antaa katsojalle mahdollisuuden osallistua enemmän täyttämällä tyhjät aukot mielessään, kuin mikäli hänelle ojennettaisiin suoraan täysi lautanen. Esimerkiksi Darth Vaderin äänen kehittäminen alkoi Star Warsin äänisuunnittelija Ben Burttin toimesta monesta eri elementistä, sydämen sykkeestä, hengityksestä ja koneista, jotta Vaderin kaikkivoipaisuus ja pahan läsnäolo olisivat aistittavissa. Kaikista vaikuttavin ääni saatiin lopulta kuitenkin yhdellä hengityksen kierrolla ja sen vaihtelevalla nopeudella. (Sonnenschein 2001, 79.)

Teknologian ja työkalujen kehitys on johtanut viime vuosikymmeninä äänisuunnittelun räikeiden ja mahtailevuuden trendeihin, sillä kehitys mahdollistaa uusia asioita ja tehokkaampaa äänenkäsittelyä. Teknologiaa käytetään hyödyksi, mutta siihen on heittäytytty pikkuisen liikaa. Ren Klyce pyrkii pitämään kiinni omista

eräänlaisista luovista rajoitteistaan, joista yksi on esimerkiksi vain kahdeksan ääniraidan käyttäminen leikkauksessa; jos niillä ei saa aikaan mitään mielenkiintoista, on korvattava ääniä toisilla äänillä, kunnes syntyy jotain mielenkiintoista. Rajattu määrä ääniraitoja on tärkeää siksi, että se auttaa keskittymään siihen mistä musiikki ja äänet todella kertovat. Jos ei hoksaa ydinolemusta äänikanavien vähimmäismäärän luovassa rajoitteessa, tekee todennäköisesti jotain väärin. Jos ihmisellä olisi kaikki maailman hammastahna ja shampoo käytettävissä, käyttäisi hän niitä enemmän kuin tilanteessa, jossa hänellä olisi vain yksi kutakin. Yhdellä ihminen oppisi todella säästämään ja käyttämään oikean määrän shampooa, eikä hän tuhlaisi liikaa. Sama konteksti pätee myös äänen työkalujen kanssa. (Klyce 2009b.) Olen itse huomannut samankaltaisen ilmiön esimerkiksi aikaisemmin mainitsemani Rajatila -lyhytelokuvan jälkiäänityksissä; mahdollisuuksien määrä voi lamauttaa tekemisen kokonaan. Kun asettaa itselle jotain rajoitteita tai tiettyjä raameja, työstä on helpompi saada jonkinlainen ote. Esimerkiksi juuri Rajatilan jälkiäänityksissä käytimme ohjaaja Mikko Piskosen kanssa studiosta valmiiksi löytyviä esineitä ja saimme aikaan todella hyvin toimivia lopputuloksia yksinkertaisilla puitteilla.

Matti Kuortti noudatti ja opetti oppilailleen omaksumaansa työtapaa leikata äänirullat systemaattisesti käyttäen korkeintaan kahta raitaa kerrallaan. Hän käytti kaikkia raitoja vasta tarkistuskuuntelussa. Äänikikkailu rasittaa tavattomasti tämän päivän teollista amerikkalaista elokuvaa. Väline on muuttunut taiteeksi itsessään ja sisältö on jäänyt toissijaiseen asemaan. Viime kädessä on aina kysymys hyvästä suunnittelusta; ei ole väliä, tekeekö äänileikkauksen skarvarilla ja teipillä, vai hiirellä ja näppäimistöllä. Digitaalitekniikka on lopulta vain välinearvo. Jos esimerkiksi Orson Wellesillä olisi ollut käytössään nykyaikainen elokuvan äänitekniikka Citizen Kanen aikoihin, elokuvasta tuskin olisi tullut parempi. (Kuortti 2017b.)

Jos kokeilee kauhu- tai toimintaelokuvan katsomista ilman ääntä, huomaa, että kokemus ei ole läheskään yhtä yllättävä tai mukaansatempaava kuin yhdessä äänen kanssa; katsoja ei tunne pelkoa eikä jännitystä. Joskus sekä ääni että kuva saattavat olla yhtä täyteen lastattuja, minkä vuoksi kuva ei tee vaikutusta, vaikka ääni kuuluukin. Kyse ei ole enää äänellä kertomisesta vaan äänellä kuvittami-

sesta. Voi olla, että ääni liittyy kuvaan paremmin vanhoissa kuin uusissa elokuvissa, sillä aikaisemmin jokaisen äänen valinta oli tärkeämpää äänielementtien valikoiman ollessa pienempi. (Glaser-Müller 2011, 51-52.) Äänisuunnittelijoille löytyy siis leluja. On vaikea välttyä vaikutelmalta, ettei kuva olisi unohtunut silloin kun elokuvassa äänielementtejä on heiteltu ympäri katsomon niin, että katsojaa pyörryttää. Esimerkiksi Stanley Kubrick ei suostunut toteuttamaan Full Metal Jacket -elokuvaansa stereoäänellä, koska pelkäsi että katsojan tarkkaavaisuus kuvan tapahtumiin herpaantuu. Digitaaliäänen avulla erityisen taitavasti suunnitellun ja toteutetun David Fincherin Seven-elokuvan äänikokonaisuus on toteutettu tavattoman maltillisesti; taitavasti rakennetut sadeäänit ovat sellaisenaan jo palkitsemisen arvoisia. Äänisuunnittelija ja -leikkaajat ovat tehneet samaa elokuvaa kuin kaikki muutkin, eikä leluille ole annettu ylivaltaa. (Kuortti 2017b.) On esitetty tutkimustuloksiin perustuvia väitteitä, että niin sanottujen Hollywood-elokuvien ilmaisuvoimasta peräti 80 prosenttia on äänikerronnan varassa. Vastavasti äänen toteuttamiseen on kanavoitu keskimäärin vain 10 prosenttia elokuvien kokonaiskustannuksista. (Pirillä & Kivi 2008, 94.) On mielenkiintoista ajatella, että jos merkittävä osa Hollywood-elokuvien ilmaisuvoimasta on tosiaan äänikerronnan varassa ja kokonaiskustannuksista vain pieni osa menee äänen toteuttamiseen, sijoittuvatko kustannukset hyötysuhteeltaan oikeaan suuntaan.

Yksinkertaisuuden toimivuudesta mainittakoon aikaisemmin mainitsemani Stanley Kubrickin ohjaama Eyes Wide Shut, jossa pitkin elokuvaa toistuva György Ligetin säveltämä tunnusomainen pianomusiikki on pelkästään kahta eri säveltä vaihtelevassa ja hitaassa rytmissä toistava kappale. Erityisesti kohtauksessa, jossa tuntematon mies tuntuu seuraavan päähenkilö William Harfordia pitkin katuja öisessä kaupungissa, tuo Ligetin säveltämä teos toimii taustalla juuri yksinkertaisuudessaan ja kylmässä kolkoudessaan lataamalla jännitystä ja pelkoa erinomaisella ja hallitulla tavalla. Tämä on esimerkki siitä, kuinka yksinkertaiset ja pienetkin äänielementit voivat olla myös toimivia ratkaisuja oikeanlaisten tunnetilojen löytämiseen.

### 6.3 Luovuuden laajentaminen

Kaikki käytännön harjoitus ja teknologinen tieto maailmassa eivät riitä mielenkiintoisen ääniraidan suunnitteluun. Tekninen ja teoreettinen läpikotainen osaaminen on tärkeintä äänisuunnittelun kokonaiseen ymmärtämiseen, mutta luovuuden taso jota äänisuunnittelija pystyy ilmentämään, määrittelee hänet todella ammattilaisena. Usein aika ja tarve suorittaa deadlineen mennessä osoittautuvat luovan potentiaalin vihollisiksi. ”Tyhjän paperin kammo” voi olla todella pelottavaa ja veruke palata siihen mikä on toiminut ennenkin. (Sonnenschein 2001, 53-54.)

Abstraktit äänitehosteet syntyvät usein pelkästä aavistuksesta, miltä äänen pitäisi kuulostaa. Kun ensin onnistuu luomaan ääniaineksen, sitä ryhtyy muokkaamaan työasemassa ja prosessista syntyy äänitehoste, tai sitten ei. Oleellista on yhteinen intomielisyys ja estottomuus. Valitun tien löytyminen ja nopea päätöksentekokyky ovat perusedellytyksiä, koska tuotantoaika on kuitenkin rajallisesti. Oikeita ja vääriä mahdollisuuksia on rajattomasti. Vahva näkemyksellinen tavoite syntyy keskustelemalla, ujuttautumalla kirjoitetun tekstin sisään assosioiden, hahmottelemalla, analysoimalla kokonaisuutta ja sen osatekijöitä ja kerronnan tasoja sekä äänellisyyttä, yksinkertaisesti sulkemalla väärät vaihtoehdot pois. Wiksten uskoo kuunnelman teossa enemmän intuitioon ja jopa sattumaan, kuin tarkkaan harkittuihin jäykkiin ja lopullisiin ennakkosuunnitelmiin. (Wiksten 2011, 198-199, 207, 209.)

Itsensä kyllästäminen projektin kaikenlaisilla elementeillä, kuten käsikirjoituksella, kuvilla, tutkimuksella ja ohjaajan viittauksilla mahdollistaa sisäisen prosessin käynnistymisen. Arthur Koestlerin mukaan luovuuden polku sijoittuu taiteeseen ja tieteeseen. Looginen uppoutuminen voi auttaa pääsyä impressionistisiin ja metaforisiin yhteyksiin. Sisäinen tutkiskelu ilmenee, kun ihmisen mielentila poikkeaa normaalista beta-aaltoisesta valvetilasta. Se voi olla haaveileva tai yöllinen hypnagoginen tila juuri ennen nukahtamista tai heräämistä. Esimerkiksi uni-päiväkirjan ylläpitäminen on mahdollisuus tutkia öisiä aatteita ja kokeilla muodostaa kelluvista osasista konkreettisia ideoita työhön sovellettavaksi. (Sonnenschein 2001, 53-54.)

Ihmisen psyykkiset toiminnot synnyttävät sisäisiä kuvia ja kuviteltuja aistimuksia kompensoidakseen ympäristöstä tulevan informaation vähäisyyttä. Tätä ilmiötä voi hyödyntää äänisuunnittelussa, jos sisäistä mielikuvaa siivittää tarkoitus tarinankerronnasta. Näihin muutoksellisiin tiloihin pääsee esimerkiksi meditaation, toistuvan mantran avulla tai keskittymällä pidennetyn ajan geometrisiin kuvioihin tai tyhjään seinään. Sonnenschein ilmentää, että saadakseen jotain omaan työhön arvokasta täytyy ensin asettaa jonkinlainen aikomus siitä, mitä etsii ennen hiljaisuuteen siirtymistä ja antautua tarkoituksenmukaisesti oman alitajunnan voimalle. (Sonnenschein 2001, 54.)

Olen kausittain harrastanut päivittäistä meditointia muutaman vuoden ajan ja olen huomannut sen olevan suuri apu itselleni esimerkiksi kuuntelemista vaativissa tilanteissa. Meditaatio on auttanut keskittymään valppaasti ympärillä oleviin ääniin ja niiden olemuksiin loputtoman ajatusvirran ja luokittelun sijaan. Mielestäni valpas kuunteleminen on jo itsessään eräänlainen meditatiivinen muoto. Tästä on suuresti apua esimerkiksi pelkistettyyn kuuntelemiseen, jossa tulee keskittyä pelkästään äänen ominaisuuksiin välittämättä mistään muusta ääneen liittyvästä seikasta.

Beethovenin luova ajattelu tarjoaa esimerkin ei-lineaarista rakenteesta, jota voi käyttää myös äänisuunnittelussa. Hän vältti tavanomaisen lineaarisen luovan tavan tehdä tietyn järjestyksen mukaisesti rinnastamalla osuudet sisällön perusteella. Sinfoniat koostuivat syvästä abstraktista rakenteesta niin, että omaperäisyys tihkui sävellysten jokaisella tasolla. Jean Cocteau rytmitti osan elokuvistaan ottamalla palasia hänen elokuviaan varten tehdyistä musiikeista ja tarkoituksella asetteli niitä väärin kohtauksiin. Walter Murch käytti myös saman tyyppistä menetelmää kuvan ja äänen leikkauksessa. Elementtien sekoittaminen avaa uusia mahdollisuuksia ja paljastaa ennennäkemättömiä tarinankerronnan tapoja. (Sonnenschein 2001, 56.)

Äänisuunnittelija Gary Rydstrom (Terminator 2, Titanic, Jurassic Park, Saving Private Ryan) kokeilee joskus tehdä täysin päinvastaisesti kuin mitä hänen vaintonsa kertoo. Esimerkiksi jos suunnittelee pelottavan omituisen otuksen ääntä, kannattaa kokeilla korkeataajuisia ja matalatasoisia ääntä. Kannattaa kokeilla

myös ilman ääntä, ken tietää, vaikka se olisi pelottavin. Myös tietyt yksityiskohdat, joihin ei normaalisti kiinnittäisi huomiota, voivat antaa mielenkiintoisia näkökulmia. Molemmilla luovilla lähestymistavoilla, vaistonmukaisella ja -vastaisella on omat ansionsa. Rydstrom on sanonut, että ei ole tekosyytä luovalle tai henkille lukolle, sillä voit mennä ulos ja poimia juttuja todellisesta maailmasta – ne tuottavat valmiin äänen sinun sijaan. (Sonnenschein 2001, 57-58.)

Äänitaiteilijoiden ja säveltäjien työ on yhdistää ääniä. Luova prosessi kuljettaa tekijää eri työvaiheiden ja kokemusten kautta kohti valmista teosta. Tekijä käy työn äärellä itsensä kanssa keskustelua omista ratkaisustaan. Äänitaiteilija valitsee, minkälaisia ääniä hän haluaa teokseensa ja minkälaisen värin hän haluaa ääneen. Luova toiminta alkaa jo teknologiasta ja työkalujen valinnasta. Kuljuntausta pohtii usein taidenäyttelyissä uuden teoksen äärellä mikä olisi sen musiikillinen vastine ja miten se soisi ääneksi siirrettynä. Hän uskoo ajatusten jäävän muhimaan mieleen ja uusien teosten putkahtavan myöhemmin esiin itäneistä ajatuksista. (Kuljuntausta 2011, 281, 289-290, 305.) Ihmisen mielellä on tapana etsiä jotain tunnistettavaa. Ei ole väliä, kuinka outo tai kontekstista irrallaan ääni on. Näin tapahtuu esimerkiksi, kun ihminen katsoo kivistä seinää ja päätyy löytämään siitä kasvonmuodon. Tämänlaiset arkkityyppiset sapluunat voivat toimia äänisuunnittelijan eduksi, jos löytää tai luo epäinhimillisen äänen jossa on inhimillisiä piirteitä. (Sonnenschein 2001, 61.)

## 7 Pohdinta

Äänikerronta on oiva tapa tehostaa elokuvakerrontaa, koska esimerkiksi tutkimuksiin perustuvien väitteiden mukaan Hollywood-elokuvien ilmaisuvoimasta merkittävä osa olisi äänikerronnan varassa. Vaikka tarkka prosenttiluku saattaa-kin elää varsinkin Hollywood-elokuvien ulkopuolella, siinä on silti vahva peruste panostaa äänikerrontaan. Havaitseminen on Aron mukaan kokonaisvaltaista toimintaa, näköä tai kuuloa; kuvaa tai ääntä ei voi erikseen tarkastella kokonaisuuden kannalta ottamatta molempia tekijöitä huomioon lopputuloksessa.



Tutkimuksen edetessä ymmärsin, että äänikerrontaa kannattaa hyödyntää ja syventää erinäisillä keinoilla, mutta pitkälti digitalisoitumisesta johtunut äänellä mahtailun trendi tulee myös huomioida. Pidän Sonnenscheinin virkkeestä, jonka mukaan parhaimman vaikutuksen saa joskus vähimmällä määrällä eri elementtejä kuin ojentamalla katsojalle suoraan täyden lautasen. Ääni on kuitenkin vain osa elokuvaa, suurempaa kokonaisuutta, eikä siitä välttämättä tarvitse tehdä jotain niin uskomatonta, että tekeillä oleva elokuva unohtuu tekniikkaa käsitellessä. Sekä kuvalla että äänellä voidaan molemmilla liioitella niin yhdessä kuin erikseen jopa niin, että elokuvan sisältö unohtuu. Kysymyksessä ei enää ole Glaser-Müllerin sanoin elokuvan kertominen vaan sen kuvittaminen. Vaikka kukaan ei välttämättä huomaa onnistunutta äänityötä, huomaamattomuuden tulisi olla tavoitteena. Loppujen lopuksi kysymys on toimivasta kokonaisuudesta ja siitä, että teknologia on vain väline sen saavuttamiseksi. Se että kaikki tuotantoryhmässä tekevät samaa elokuvaa, on Kuortin sanojen mukaan tärkeintä.

Lähtiessäni tekemään tutkimuksellista opinnäytetyötä halusin tarkemmin selvittää, kuinka äänellä kerrotaan elokuvaa. Tavoitteeni opinnäytetyössä ei ollut käsitellä äänikerronnan ja -työskentelyn aakkosia vaan pureutua aiheeseen hieman erilaisesta ja pohtivasta näkökulmasta, joka avaa ja haastaa lukijaa pohtimaan ja punnitsemaan omia mahdollisuuksiaan ja ratkaisujaan omassa mahdollisessa äänityössään. Opinnäytetyön tarkoituksena on ikään kuin olla ajatusten alullepanija ja tietynlaisen otteen omaava tietopaketti. Halusin säilyttää työssä sen alkuperäisen ajatuksen, että opinnäytetyöni on sellainen teos, jonka olisin itse halunnut löytää; työ, joka havainnollistaa perusasioita seuraavalla tasolla esimerkkien ja omien oivallusten nojalla. Periaatekeskeisyys ja ydinasioihin pureutuminen omien ratkaisujen opastamiseksi ”puusta oksat kasvavat” -ajatuksella ovat keskeisiä piirteitä opinnäytetyössä käytetylle otteelle.

Tässä opinnäytetyössä on esitelty paljon erilaisia käsitteitä. Esitän niitä tietoisesti hieman varoen, sillä mielestäni käsitteisiin ei tule nojautua liikaa, koska ne voivat viedä tulkinnallisia osuuksia pois taiteelliselta työltä. Äänityöstä ei tarvitse tehdä tieteellistä projektia. Pelkästään äänen psykologisten ja fysiologisten ominaisuuksien ja äänen termien asiantuntijaomainen tietäminen ei automaattisesti tee hyvää äänisuunnittelijaa. Ihanteena on se kultainen keskitie, jossa käsitteistöä voi käyttää apuvälineenä luovassa ajatteluprosessissa ja viime kädessä kuitenkin

luottaa omaan intuitiiviseen vaistoon siitä mikä tuntuu loppujen lopuksi parhaalta ratkaisulta.

## Lähteet

- Aro, E. 2006. Tilaääni. Helsinki: Idemco Oy, Riffi-julkaisut.
- Aro, E. 2011. Kuunnelmateon studioprosessi. Korville piirretyt kuvat. Kirjoituksia kuunnelmasta ja äänitaiteesta. E. Aro, M. Viljanen. Helsinki: Like Kustannus Oy.
- Beck, A. 2011. Kuvitteelliset äänimaailmat. Korville piirretyt kuvat. Kirjoituksia kuunnelmasta ja äänitaiteesta. E. Aro, M. Viljanen. Helsinki: Like Kustannus Oy.
- Chion, M. 1994. Audio-vision. Sound on screen. New York: Columbia University Press.
- Glaser-Müller, G. 2011. Sokea vai kuuro?. Korville piirretyt kuvat. Kirjoituksia kuunnelmasta ja äänitaiteesta. E. Aro, M. Viljanen. Helsinki: Like Kustannus Oy.
- Hasunen, T. 2015. Tilaäänikerronta. Opinnäytetyö. Karelian ammattikorkeakoulun media-alan koulutusohjelma. [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/99469/Hasunen\\_Taavi.pdf?sequence=1](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/99469/Hasunen_Taavi.pdf?sequence=1). 6.3.2017.
- Klyce, R. 2009a. Panic room sound design part1. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=bJqF6X5AzB4>. 17.3.2017.
- Klyce, R. 2009b. Panic room sound design part2. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=OlpRzG6PHPU>. 17.3.2017.
- Kuljuntausta, P. 2011. Äänellä on värinsä. Korville piirretyt kuvat. Kirjoituksia kuunnelmasta ja äänitaiteesta. E. Aro, M. Viljanen. Helsinki: Like Kustannus Oy.
- Kuortti, M. 2017a. Ajatuksia elokuvan äänileikkauksesta. Elokuvantaju. Artikkelit/kuortti\_aanileikkauksesta.jsp. 21.3.2017. [http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/jalkituotanto/artikkelit/kuortti\\_aanileikkauksesta.jsp](http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/jalkituotanto/artikkelit/kuortti_aanileikkauksesta.jsp).
- Kuortti, M. 2017b. Teknologia jyrää – katoaako käsityö?. Elokuvantaju. Artikkelit/kuortti\_teknologia\_jyraa.jsp. 17.3.2017. [http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/aani/artikkelit/kuortti\\_teknologia\\_jyraa.jsp](http://elokuvantaju.uiah.fi/oppimateriaali/aani/artikkelit/kuortti_teknologia_jyraa.jsp).
- Laaksonen, J. 2006. Äänityön kivijalka. Helsinki: Idemco Oy, Riffi-julkaisut.
- Levitin, D.J. 2006. Musiikki ja aivot. Ihmisen erään pakkomielteen tiedettä. Helsinki: Terra Cognita Oy.
- Murch, W. 1994. Esipuhe. Audio-vision. Sound on screen. New York: Columbia University Press.
- Pirilä, K., Kivi, E. 2005. Otos. Elävä kuva – elävä ääni. Jyväskylä: Gummerrus Kirjapaino Oy.
- Pirilä, K., Kivi, E. 2008. Leikkaus. Elävä kuva – elävä ääni. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.
- Schafer, R.M. 1977. The tuning of the world. A pioneering exploration into the past history and present state of the most neglected aspect of our environment: The soundscape. Toronto: The Canadian Publishers.
- Sonnenschein, D. 2001. Sound design: The expressive power of music, voice, and sound effects in cinema. Studio City: Michael Wiese Productions.
- Tieteen termipankki. 2017. Estetiikka: Akusmaattinen ääni. Viitattu 13.1.2017. [http://www.tieteentermipankki.fi/wiki/Estetiikka:akusmaattinen\\_ääni](http://www.tieteentermipankki.fi/wiki/Estetiikka:akusmaattinen_ääni).
- Tolle, E. 1997/2013. Läsnaolon voima. Tie henkiseen heräämiseen. Helsinki: Basam Books Oy.

- Tolle, E. 2005/2014. Uusi maa. Elämän tarkoituksen oivaltaminen. Helsinki: Basam Books Oy.
- Viers, R. 2008. The sound effects bible. How to create and record Hollywood style sound effects. Studio City: Michael Wiese Productions.
- Viljanen, M. 2011. Ääneen kuvattu. Korville piirretyt kuvat. Kirjoituksia kuunnelmasta ja äänitaiteesta. E. Aro, M. Viljanen. Helsinki: Like Kustannus Oy.
- Wallin, K. 2011. Ääniä ja kerrostumia. Korville piirretyt kuvat. Kirjoituksia kuunnelmasta ja äänitaiteesta. E. Aro, M. Viljanen. Helsinki: Like Kustannus Oy.
- Wiksten, A. 2011. Ohjaajan ja äänisuunnittelijan yhteinen intuitio. Korville piirretyt kuvat. Kirjoituksia kuunnelmasta ja äänitaiteesta. E. Aro, M. Viljanen. Helsinki: Like Kustannus Oy.